playstation 2 · x box · game cube · playstation · gb advance

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

GTA VICE CITY

COLIN McRAE RALLY 3



RATCHET & CLANK

NOVOGODIŠNJI MEGA POSTER SA KALENDAROM

SPLINTER CELL



broj 29 • godina III
cena: 200 dinara
CG: 3,5 € • BiH: 7 KM • MK: 180 DEN

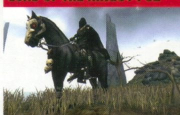
FIFA 2003 / PSX / PS2



HARRY POTTER 2 / PSX / PS2



LORD OF THE RINGS / PS2



ISSN 1450-8400



www.bonus.co.yu

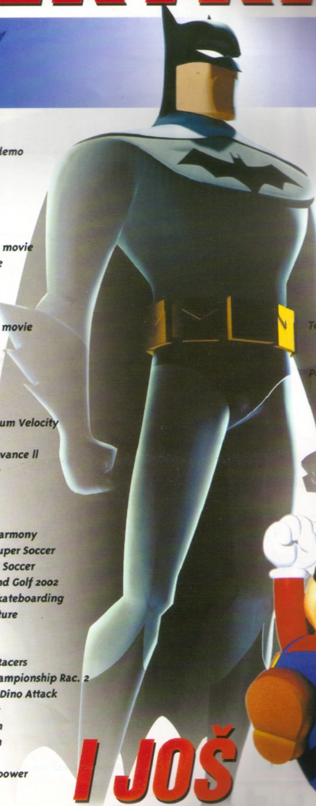
NAJVEĆI IZBOR
KERTRIDŽA

GAME BOY ADVANCE

GB color



Dragon Ball Z
Doom
Advance Wars demo
Army man
F-14
Men in black
Jackie Chan
Pokemon gold
Scooby doo the movie
Tekken advance
Peter pan
Crash banicoot
Rainbow 6
Spider man the movie
stuart little
Power rangers
Harry Potter
GT Advance
Spiderman
F-Zero - Maximum Velocity
Mario cart
Super Mario Advance II
Britney`s Dance
Wario Land 4
Advance Wars
Castelvania
Castelvania 2 harmony
International Super Soccer
David Beckham Soccer
ESPN Final Round Golf 2002
ESPN X Game Skateboarding
Frogger Adventure
Mech Platoon
Jurassic park
Konami Krazy Racers
GT Advance Championship Rac. 2
Jurassic park 3 Dino Attack
Pacman Collect
Namco Museum
Columns Crown
Star Wars 2
Star Wars Jedi power
Maniac Racers
Pro tenis WTA
Zone of Enders



GTA 2
Driver
Simpsons
Winnie the poor
Tony Hawk 3
Spiderman 3
007 world is not enough
Metal Gear Solid
Tarzan
Wario Land 3
Zelda Oracle Of Age
Toy story
Dragon Ball
Tomb Raider course of the sword
Harry Potter 2
Donkey Kong Country
Pokemon Crystal, Diamond, Jade
Super Mario Bros DX (GBC)
Wendy Every W.
Robocop
Pokemon Gold
David Beckham soccer
Zelda Oracle Of Age
Zelda Oracle of Season



I JOŠ MNOGO TOGA

BeoSOFT

Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606
Novi Sad • Miletićeva 36, tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36
Čačak • T.C. Vavilon, I sprat, Gradsko šetalište BB

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta **www.beosoft.co.yu**



Broj 29 • Godina III

bonus
NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Osnivač i izdavač:
P.A.Z.I. Press

Glavni urednik:
Miljan Lakić

Tehnički direktor:
Dejan Wolf

Grafički urednik:
Valentin Šalja

Izvršni menadžer:
Aleksandar Vasović

Marketing:
Gordana Cvetković, Meri Morina
tel: 011/340-77-12, 064/1834-813

Sekretarica redakcije:
Ivana Siljanović

Redakcija:
Miljan Lakić, Mihailo Tešić
Miroslav Đorđević, Branko Jeković

Lektura u ovom broju:
Ana Obradović-Maslić

Saradnici u ovom broju:
Jovana Erčić, Igor Simić, Danilo Jokić,
Zoran Grujić, Miloš Marković,
Strahinja Brajović, Filip Jovanović,
Aleksander Segedi-Aca

Štampa:
Efekt I, Beočin

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Fah 32,
11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@eunet.yu

web:
www.bonus.co.yu

Telefoni i faks redakcije:
011/340-77-12 i 340-77-36

Pretplata:
za detaljnije uslove pretplate
pogledajte stranu 45

ISSN broj: 1450 - 8400

Srećna Nova Godina i Božićni praznici!

A sad, šta sam rekao u prošlom broju? Jel' sam rekao da će biti još više hitova? Da, da, bio sam u pravu. Ali to je sad manje bitno. Bitno je da ćemo u sledećem broju proglasiti igru godine, a u tome nam vi morate pomoći. Dakle, u anketi napišite svog favorita za igru godine, pa ćemo na osnovu vaših glasova proglasiti pobednika. Ali poučeni prošlogodišnjim iskustvom moramo vas podsetiti da u konkurenciju dolaze samo igre objavljene OVE godine, jer pravimo izbor godine a ne svih vremena!

Vratimo se na igre u ovom broju. Hehe, stigao nam je GTA Vice City! Igru nam je opisao Uroš Tomić u svom stilu. Verujem, pardon, siguran sam, da nećete ostati ravnodušni prema ovom opisu. Dalje, tu je i kralj reli simulacija - Colin McRae 3 u opisu za Xbox. (Ne brinite izašla je i PS2 verzija).

Ponovo imamo jednu Xbox ekskluzivu, barem za još nekoliko meseci - Splinter Cell! Najave su govorile da bi ova igra mogla da sruši Metal Gear Solid sa vrha. Da li je tako pročitajte u našem opisu.

Platforme ove godine drmaju scenom - Ratchet &Clank! Da li je u pitanju platforma godine?

Dve uspešne prerade filmskih licenci - Harry Potter i Lord Of The Rings!

A ovog meseca je verovatno poslednji talas igara za PlayStation One zapljusnuo naše tržište. Već, dugo, dugo vremena nismo imali ovoliko igara za PlayStation One u jednom broju.

SMS rubrika je potpuno zaživela. Na Bonus forumu imamo sve više postova a od skoro imamo i JAVA CHAT. Koristim priliku da najavim susret članova redakcije sa čitaocima na chatu! Spremite pitanja!



U ovom novogodišnjem broju imamo još jednu nagradnu igru. Popunite kupone i možda ćete biti dobitnik jednog DVD izdanja.

Vidimo se iduće godine..


Mihailo Tešić


Strahinja Brajović


Miljan Lakić


Miloš Marković


Jovana Erčić


Uroš Tomić


Igor Simić


Miroslav Đorđević

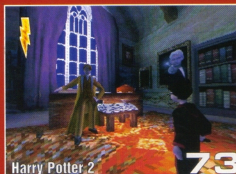

Danilo Jokić


Valentin Šalja

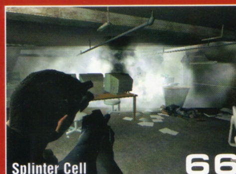














Sony Playstation

PlayStation 2

Game Boy Advance

GameCube

Xbox

RUBRIKE

INDEX OGLAŠIVAČA

bonus sms

Šaljite nam poruke na tel:
063/ 333 123

Citam vas primerak u Engleskoj, odlicnog ste kvaliteta, samo tako nastavite!
Pozdrav od Igora

Pozdrav Bonuse. To nije posteno jer ste totalno zapostavili segu dreamcast. Uopste nema opisa igara i najave novih. Sta cete uraditi povodom toga?
Dragan N.S.

BONUS
Dragane, nije nasa krivica. Igara za Dreamcast nema pa nema. Pogledaj samo situaciju sa igrama za PlayStation jedan. A koliko samo ima vlasnika keca u poredjenju sa Dreamcastom?

Na kom sistemu je izasao prvi Wipeout? Da nece naskoro novi Quake na PS2? Cuo sam da se radi dodatak Revolutionu.
Anarki from Prijedor

BONUS
Prvi Wipeout je izasao na PlayStationu. Sto se Quake-a tice, nema nikakvih najava za sada.

Imam jedno pitanje za Vas: Kako da dodjem do onih stvarcica iz rubrike "BOYZ STUFF"?
Hvala unapred!

BONUS
Mnogi citaoci su nam se javili sa istim pitanjem. Evo odgovora za sve. Zanimljive igrackice iz rubrike Boyz Stuff kod nas NE MOZETE naci u prodaji. Prodaja ovih stvarcica se obavlja preko narucivanjem preko interneta.
Ko ima validnu kreditnu karticu - lako ce se snaci.

Sa koliko poligona su pravljeni automobili u GT3?
BONUS
Bzzz... Vreme je isteklo. Uhvatio si nas. Nismo sigurni za odgovor. Ali mozemo ti odgovoriti i ovako, i dalje izgledaju najbolje u klasi. Bolje od najjacih konkurenata. (Da, bolje i od V-Rallyja i od Colina.)

Sva vaša pisma sa crtežima, pitanjima i kritikama u vezi poboljšanja časopisa Bonus, možete nam poslati na adresu Bonus, Poštanski fah 32, 11050 Beograd 22 ili nam pošaljite mail na bonus@eunet.yu. Podsećamo vas da posetite naš forum na www.bonus.co.yu. Takođe, na sajtu možete prona i dodatne materijale koji nisu objavljeni u časopisu.

Lista po lista

Dragi časopise Bonus, podrazumeva se da ste najbolji pa da ne bi gubio vreme evo predloga:

1. Bilo bi dobro kada bi odredili igru meseca za svaku od konzola, ako ne onda barem samo igru meseca.
2. Napravite top listu i za Game Cube i X-Box a ne samo za PS i PS2.
3. Ubacite listu datuma izlaska očekivanih igara.
4. U sledećem broju (br.29) napravite top liste najboljih igara godine 2002.

Frenky iz Novog Sada

bonus

1. Mišljenje redakcije je da bi time previše ličili na neke druge časopise, mada ako vi budete tražili igru meseca...
2. Skoro sve igre za PS2 možete naći i u verziji za Xbox i GameCube tako da praktično nema potrebe za odvojenom listom.
3. Vidiš, to je uvek bio problem. Igre skoro nikad ne stigne BAŠ tog datuma za koji su najavljene.
4. Najbolje igre 2002. godine dolaze na red kada istekne 2002. godina. Sledeći put.

Gargamelito

Zdravo !

Objavite ovo pismo, or ELSE! Piše Vam Gagi-Gargamel po ko zna koji put. Mega poster je do j**** , samo što ja u svoju sobu ne želim da okačim nekog ćelavog snajperistu nego, na primer, Solid Snakea... Da, da, i ja sam MGS zaluđenik, kao Miroslav Đorđevic, moj prezimenjak, pa bih mu postavio jedno delikatno pitanje. Šlog me strefio kada sam pročitao da na NET-u ima da se for free skine soundtrack igre. Na kom je to site-u? Nego, kada sam već kod STRAVA igrica, šta ono bi sa Munch Odysee-om? Da li će Devil May Cry 2 izaći na nekoj platformi osim PS2? (Ova dva pitanja su za celu redakciju).
To bi bilo to. Puno pozdrava od Gargamela celij redakciji.
P.S. Miroslave, ni ja nisam igrao MGS2, doduše čuo sam da je cool, ali dok se lično ne uverim u to, MGS KEC RULZ!!!!!!!

Dragan Djordjevic-Gagi
e-mail: gargamel@net.yu

bonus

Za sajt sa muzikom iz MGS ne znamo, na žalost. Nije nam jasno šta te zanima oko Munch Odysee? Igra je izašla ekskluzivno za Xbox i neće izlaziti ni za jednu drugu platformu.
DMC 2 će izaći samo na PS2.

Want an Xbox

Hoću da kupim XBOX !
Nisam znao kako drugačije da počnem ovaj mail. Već 12 godina se bavim računarima, koristim ih za svoj posao, za dizajn. Moj prvi susret sa njima bio je preko igara. I naravno odmah sam se navukao. Oduvek sam mrzeo konzole (bile su konkurencija mom miljeniku :)), ali sam kupio PSone zbog jedne igre, Cool Boarders. Uz to sam skapirao u čemu je poenta igranja na konzoli te vidim da je vreme da se malo obnovim. Ovo vam sve pričam da bih vas upoznao sa svojom situacijom, dvoumim se između Xbox-a i PS2. Glavni razlog mom dvoumljenju je nedostatak igara pa i same konzole XBox na našem tržištu. Takođe me zanima da li vi mislite da je cena XBox ili PS2 kod nas normalna ? U Americi su ove konzole jeftinije nego ovde . Pomagajte ne znam šta da

Autori objavljenih radova, kao nagradu dobiće besplatan primerak časopisa Bonus.

Posetite naš sajt:
www.bonus.co.yu




Filip Stanojević, Beograd


Marko Đuričić, Beograd


Petar Jovanović, Subotica

PISMO MESECA

Soni kec, pa Soni kec

Za časopis sam saznao od njegovog trećeg broja koji me je podstakao da nabavim i prva dva, a zatim i da kupim Sony 1.

Pripadam generaciji koja se seća praistorije - ZX Spetrum, Commodore 64, Atari i dr. Od vremena štelujući glave na kasetofonu, preko 5,25 inčnih disketa do danas prošlo je dosta vremena. Nastojim da idem u korak sa vremenom. Iz časopisa saznajem dosta o igrama i konzolama. Pošto sam pretplaćen na časopis nemam potrebe da ga čekam kad će da dođe na kiosk i da li ga ima na ovom ili onom kiosku.

Nova uređivačka sema je zanimljiva i dobro je što ste povećali broj strana, ali bih vas molio da i dalje opisujete igre za keca, makar i stare (detaljnije) jer te konzole je najviše kod nas. Dobro bi bilo da izađe i treći broj knjige sa šiframa za igre.

Za sad toliko. Samo nastavite kao i do sad.

Miloš
Požarevac

bonus

Moramo da raščistimo pitanje opisivanja igara za PlayStation One. Konkretno u ovom broju imamo ukupno 7 strana opisa za PSOne i još 2 strane FF istorije. Reći ćete eto, ipak ima igara za PSOne, opisujte ih više! Ali verujte nam da igre jako retko stižu za PSOne. Ovom prilikom su izdavači tempirali izlazak za predstojeće praznike, zato ih sada ima toliko. A verovatno će ih ubuduće biti sve manje. To ne znači da ćemo mi prestati sa objavljivanjem opisa igara za PSOne. Sigurno da ćemo objaviti svaku novu igru, a posebno ćemo povećati rubriku RETRO zbog vaših brojnih zahteva da to učinimo.

radim, Nova Godina se bliži a ja nemam za čim da je provedem !!!

P.S.

Časopis je odličan, sveža krv koju ste okupili definitivno unosi promenu u svet suvoparnih, kompjuterski duhovitih (čitaj NERD) časopisa na našem podneblju. Svaka čast, samo nastavite.

Đorđe

bonus

Teško pitanje. Za izbor svoje konzole ćeš morati da se odlučiš sam, a mi ćemo te samo ispraviti što se tiče dostupnosti Xboxa. Njega ima na našem tržištu, kao i igara za njega. U stvari skoro sve igre koje izlaze za PS2 možeš naći i u verziji za Xbox

Daj ih nama

Zdravo ja sam vaš naj,naj verniji čitalac i vlasnik sam svih brojeva BONUS-a. U slučaju da mi se mail ne objavi, bacam sve brojeve bonusa u kontejner pa nek ih uzme neko. Sad bih imao nekoliko pitanja.

1.Ima li neke šanse da izađu za PC igre: SILENT HILL3, GTA VICE CITY i COMMANDOS 2?

2.Ako sam dobro obavešten Uroš Tomić se vratio, pitajte ga pa mi kažite zašto je uopšte i odlazio?

Dao bi vam jedan predlog.

1.Mogli bi ste da na vašem sajtu stavite neki strip koji bi mogao da se čita svake nedelje.

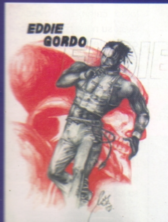
Toliko od mene, budite pozdravljeni.

Vaš naj čitalac BOGDAN

bonus

1. Commandos 2 postoji odavno, Vice City će izaći na proleće a Silent Hill neće izaći u verziji za PC.
2. Ništa ne odgovara.

CRTEŽI MESECA



Kostić Miloš, Prokuplje

U ovom mesecu imamo dva najbolja crteža, a koji vam se više dopada odlučite sami



Boki Komadanović, Bar

Autor crteža i autor pisma meseca, kao nagradu dobiće besplatan primerak časopisa Bonus sa CD-om iznenađenja!

Spisak dobitnika CD-ova iznenađenja iz nagradne ankete

1. Vuk Đergović, Bogatić
2. Božidar Milić, Kraljevo
3. Bojan Marković, Mladenovac
4. Stefan Jovičić, Paraćin
5. Aleksandar Simić, Kovin
6. Darko Stevanović, Dubočka
7. Petković Petar, Požarevac
8. Janko Povolny, Padina
9. Dejan Knežević, Barajevo
10. Končić Staniša, Irig

bonus sms

063/ 333 123
pišite nam!

Zasto Metal Gear ovako kratak, zasto DVD sekvence ovako dugaaackeee.
BONUS
To sto su sekvence dugacke nikako nije problem, a igru su stvarno mogli malo da produze - slazemo se.

Cao Bonuse, da li je ovog meseca izasla neka igrica za PS1? Pozdrav od Vladana.
BONUS
Samo prelistaj ovaj broj i naci ces odgovor na svoje pitanje.

Ja najvise u svom zivotu volim igrice i casopis, a vi ste i jedno i drugo casopis "BONUS". Puno pozdrava od vaseg vernog citaoca Jovana.

Zasto ne objavljujete nove naslove za PSX? (NBA 2003, TONY HAWK 4, PES 2, NFL 2003...). Objasnite!!! Marko
P.S. Ili ocekujte jedan broj tiraza manje.
BONUS
Marko samo bez nervoze. Ako si citao prosli

Igre sazrevaju

Jedan zanimljiv statistički podatak je izronio kao posledica već ko zna kojeg po red istraživanja tržišta video igara. Naime, učešće igara koje se, silom prilika, obeležavaju kao namenjene "zrelima" (tzv "M - Mature" rejting, za one iznad 18. godina) pokazuje tendenciju stalnog porasta. Tokom 2002. više od trećine (33%) svih zvanično kupljenih igara bile su "M". Naravno, najzaslužniji za to je jedan jedini i neponovljivi Grand Theft Auto 3, koji je bio najprodavanija igra u Sjedinjenim Državama 2001. godine, a izgleda da će (i bez Vice Cityja) zadržati tu krunu i 2002.



Troškovi života Xboxa

Microsoft je krajem prošlog meseca ispostavio svoj finansijski rezultat za poslovni kvartal koji se završio 30. septembra ove godine i sada je po prvi put do javnosti došao bar nekakav podatak o tome koliko je Microsoft do sada izgubio na Xbox konzoli. Naime, Microsoftov Home&Entertainment odsek, koji je zadužen za sve u vezi s igrama, a čiji je glavni posao Xbox i njegova promocija, napravio je samo u tom tromesečju gubitak od 177 miliona dolara. Glavni razlozi za ovaj gubitak su 1) činjenica da Microsoft mora da prodaje Xbox ispod realne cene hardvera, da bi ostao u konkurenciji s Sonyjem i Nintendom i 2) enormna ulaganja u promociju ove konzole. No, Microsoft nije preterano potresen zbog ovog gubitka, pošto je kompanija kao celina u istom periodu ostvarila profit od preko 2,7 milijarde dolara i planira da uloži još 2 milijarde dolara u reklamiranje Xboxa.



Nova Xbox moda

Nova moda je: bez mod čipova, ili ste nagrabusili. Microsoft je izgleda definitivno rešio da se na sve načine obračuna s mod čipovima. Kao što su se mnogi i plašili, novo doba hajke na mod čipove započelo je puštanjem u rad Xbox Live mrežne službe. Neki vlasnici čipovanih Xboxeva koji nikako nisu mogli da se priključe na Xbox Live su, kada su se obratili službi za podršku i rekli da imaju modovane konzole, dobili odgovor da Microsoft ima tehnologiju koja detektuje promene na ploči konzole (kako tačno to radi, naravno, nije objašnjeno) i svaku izmenjenu konzolu stavlja na listu "anatemisanih" tj. zauvek zabranjuje pristup s konzole pod tim serijskim brojem! Dakle, nema mrežnog igranja za bilo kog vlasnika Xboxa koji modifikuje svoju konzolu. Posledice ovakve politike Microsofta ćemo tek videti - ali, šta ako neko recimo kupi polovnu konzolu koja je bila čipovana, pa otkrije da ne može da koristiti Xbox Live?



Bio jednom jedan Lik Sang

Kompanija Lik Sang je onaj Web Sajt koji vec pominjasmo, a koji su tužili ni manje ni više nego Sony, Nintendo i Microsoft ZAJEDNO, zbog toga što je ovaj Web sajt distribuirao mod čipove i razne druge "nelegalne" dodatke za konzole. Iako je delovalo kao da će Lik Sang nestati pred ovom lavinom korporativne moći, ispostavilo se da je kompanija rešila da pokaže zube, doduše izokola: čelnici Lik Sanga su objavili da su prodali kompaniju, i to kompaniji PacificGame Technology - koja ima dovoljno novca i resursa da ude u legalnu bitku s tri giganta, i što je još luđe - čak namerava to da učini, pri tom omogućavajući Lik Sangu da nastavi sa svojim radom. Kako stvari sada stoje izgledan je dug i težak sudski proces koji bi mogao da bude bitan za celu industriju konzola.

Jel' živ taj Xbox?

Kako Microsoft objavljuje, Xbox Live je postigao veliki uspeh. U saopštenju za štampu kompanija kaže da su "gotovo svi od 150,000" primeraka Xbox live paketa koji su pušteni u prodaju 15. novembra - rasprodati. No, mnogo bitnija su dva prateća podatka: prodaja igara (odakle stiže najveca zarada) koje podržavaju Xbox Live je u istom periodu skočila za 120%, a i prodaja same Xbox konzole je pospešena pojavom mrežne službe - ponovo raste, i to 18% nedeljno. Naravno, svi ovi podaci se odnose samo na Severnu Ameriku.



Segine akcije i reakcije

Segina budućnost na korporativnom tržištu je i dalje neizvesna, jer kompanija nikako da stabilizuje svoje prihode. Kada joj deonice ne opadaju, njihova vrednost vrtoglavo raste - kao što se desilo početkom decembra, kada im je vrednost skočila za gotovo 12% (što je maksimalan dozvoljen skok na tokijskoj berzi u jednom danu, kako čujemo)! Povod za ovakav skok su najverovatnije bile ponovo oživljene glasine da Microsoft planira da otkupi Segu i načini od nje ekskluzivnog tvorca igara za Xbox, te je potaknuta tim glasinama gomila oportunističkih investitora pocela da kupuje deonice Sege, podižući vrtoglavo njihovu vrednost. Čelnici Sege se ne žale, iako su zvanično porekli bilo kakvu mogućnost kupovine, a isto su učinili i zvaničnici Microsofta.



bonus sms

broj, mogao si da procitas opise svih tih igara u verziji za PlayStation 2. Sta da radimo, prvo su nam stigle verzije za tu konzolu. Ali evo, u znak dobre volje, ako vi citaoci to budete trazili tj. ako smatrate da su vam potrebni svaku od ovih igara pojedinacno cemo opisati u sledecem broju u verziji za PlayStation jedan.

Pisem Vam 19-SMS. Zasto ne opisete igru QUAKE ARENA za PS. Znam da je izasla - igrao sam je u jednom SONY klubu. Vas citalac Dusan Svitlica
BONUS
Znamo i mi da je izasla. Odaaavnooo...

Zdravo svima! Trebam tecnost za ciscenje lasera znate li adresu tacnu?
BONUS
Telefon ti ne mozemo dati jer bi to bila reklama. Savetujemo ti da jos jednom pazljivo procitas teks masjtor Ace u ovom broju.

Pozdrav Bonusu od vernog citaoca Urosa. Imam jedan

Gamecube je jak

Ova vest se nekako više tumači kao (još jedan, hehe) neuspeh Xboxa, nego kao uspeh Gamecubea, ali ipak Nintendu idu veće zasluge. Naime, Gamecube je u novembru po prvi put izbio na drugo mesto po prodaji u Severnoj Americi, pretekavši Xbox (čuveni The Third Place je i dalje neoboriv sa svog trona tj. sa Prvog mesta). Da stvar bude još veselija, za to su zaslužna dva ekskluzivna naslova koja su se za Gamecube nedavno pojavila: pucačina Metroid Prime/Fusion i Resident Evil: Zero. Veselje donosi činjenica da su ove dve igre namenjene odrasloj publici (gde Nintendo nije nikada imao baš jako uporište), i da su veoma lako nadigrale Xbox, čija celokupna ponuda cilja uglavnom baš na one punoletne.

GC
NINTENDO

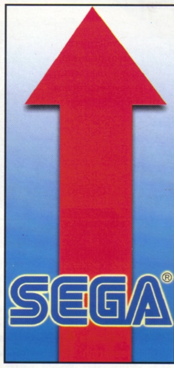
Krađa, ljudi, krađa!

Vest je prvo protresla Irsku, odbila se u Severnu Ameriku i u crno zavila Electronic Arts, a šokovi su prošli širom celog igračkog sveta. Naime, u Irskoj, u okrugu Wicklow, dogodila se prva masovna krađa video igara! Iz tamošnje fabrike digitalne opreme i igara odnešeno je robe u vrednosti od oko milion evra. Radi se o PlayStation 2 i Gamecube konzolama, kao i o mnogobrojnim primercima EA igara: FIFA 2003, MOH: Frontline, LOTR: The Two Towers i James Bond 007 Nightfire. Irska policija intenzivno radi na rasvetljavanju ovog spektakularnog zločina.

EA
KRAĐA

Sega sve uspešnija

Zaista ne znamo šta više da mislimo o Segi, jer iz ove kompanije, eto, u poslednje vreme stižu samo fine vesti o ekonomskim uspesima i poboljšanjima, dok je do nedavno sve (opet) delovalo prilično crno (pre toga je bilo OK, a pre toga mnogo crno, i tako...). Ipak, ni ovi uspesi ne moraju da znače sigurnu budućnost Sege na surovom tržištu. No, najnovija vest iz Sege glasi da je ova kompanija potpisala ugovore o razvoju mrežne službe i sa Sonyjem i sa Nintendom. Sega je prva uspešno razvila službu za mrežno igranje preko svoje Dreamcast konzole, i njihova tehnologija SNAP (Sega Network Application Package) će umnogome pomoći i Sonyju i Nintendu da razviju uspešne mreže preko svojih konzola, jer Sega nudi kompletan paket za stvaranje mrežnih službi - od samog mrežnog koda do organizacije naplate i testiranja kvaliteta.



Nekulturni pirati

Laburistička vlada Velike Britanije očigledno u poslednje vreme želi da bitno popravi svoj imidž i da se pro-



moviše u javnosti, pa se i ova vest može posmatrati u tom svetlu. Naime, ministar kulture u vladi Tonyja Blaira, Kim Howells, prisustvovao je pre dve nedelje raciji koju je policija izvršila na jednog pretpostavljenog proizvođača piratizovanih video igara, muzike i DVD filmova, i to u gradu Cardiffu u Velsu. Pošto se racija pokazala uspešnom i pošto je kompanija po imenu Brian Green Software stavljena pod katanac (a njen vlasnik odveden s lisicama), ministar kulture je izjavio kako je "piraterija prosto isto što i krađa" i kako "ne utiče samo na velike korporacije već i na male muzičke, filmske i igračke studije, koji su ključni za budućnost kreativne industrije. Potrebno je da vlada i industrija pošalju poruku potrošačima, da svaki put kada kupe piratizovani proizvod zakucavaju ekser u mrtvački sanduk industrije cije proizvode vole." Velike reči, ali koliko ima istine u njima... moraćemo da vidimo u nekom posebnom tekstu, a ne u vestima. ELSPA, organizacija britanske zabavne industrije, tvrdi da oko 80% hapšenja izvršenih zbog piraterije dovodi do otkrivanja prometa droge, pornografije, pa čak i terorizma.

GBA uvek i svuda

Kao što je nekada Game Boy bio divlje popularan i nalazio se u džepu svakog malog Japanca i Amerikanca koji drži do sebe, tako je sada slučaj s njegovim velikim mladim bratom Game Boy Advanceom. I kao što su za Game Boy postojali razni dodaci koji su ga činili dodatno zanimljivim, tako se sada pojavljuju zanimljivi dodaci i za GBA. Najnoviji je proizvela kompanija Nyko i zove se WormCam. Da, u pitanju je dodatak koji se smešta na mesto kertridža i pretvara vaš GBA u digitalnu kamericu sposobnu da pohrani 20 slika. Tu je i kabl preko koga ih možete prebaciti na PC, a sve to po ceni od 40 američkih dolara. Za sada, samo u Japanu.

GAME BOY
ADVANCE

bonus sms

predlog za vas u rubrici retro pored opisa igre stavite i CD klub gde ta igra moze da se nadje. Pozdrav.

BONUS

Urose, razumljivo je da starije igre nije lako naci po CD klubovima, ali pretrazi oglase malo pazljivije pa ces sigurno naci ono sto ti treba.

Ideja sa posterom je ok, ali birajte neke zivopisnije (celava glava placenog ubice i nije neki ukras za zid), ko voli sportske igre kupuje ih, ne treba mu opis.
Sky.

BONUS

Sto se postera tice, svako ima pravo na svoje misljenje, ali moramo da izrazimo neslaganje sa tobom. Vecina citalaca je odusevljena sa posterom iz proslog broja. A sto se tice ovog sigurni smo da ce biti jos srecniji. Kalendar sa temom Colin McRae 3 nikako ne moze biti los.
Tom logikom niko ne mora da cita opis svojih omiljenih igara jer ce ih svakako kupiti, jel'?

Zelda - čista 40!



Japanski vodeći časopis o video igrama Famitsu ima zanimljiv sistem bodovanja - od 1 do 10, ali ocenu daju četiri prikazivača, tako da je savršena ocena (40) retkost koja izaziva pažnju čitavog igračkog sveta. Do sada su svega tri igre dobile tu prestižnu počast od 1980. godine, kada je Famitsu osnovan: Namcov Soul Calibur za Dreamcast, Squareov Vagrant Story za PSOne i Nintendov Legend of Zelda: Ocarina of Time za N64. Nintendo će biti veoma ponosan, jer je četvrta igra koja je dostigla te visine - nova Zelda: The Wind Walker, za Gamecube! Ova igra je ionako imala zagarantovan uspeh kada se 13. decembra pojavila u Japanu, a sada će svaki strah od noviteta (kao što su 3D cell shaded grafika) među poklonicima Zelde biti raspršen.

Sega repeticija

Sega nastavlja s trendom recikliranja svojih starih hitova i svima je jasno da je glavni razlog tome želja da se što lakše namakne neka preko potrebna para. Kao i ranije, glavna žrtva je PlayStation 2 tj. za ovu platformu će se pojaviti rimejkovi legendarnih Sega Mega Drive i Sega Saturn igara. Prve četiri igre u novom ruhu biće zaista legendarne: Golden Axe, Fantasy Zone, Space Harrier i Phantasy Star - s tim što će dve poslednje doživeti i grafički redizajn i postati 3D. Ove igre su najavljene za sledeće leto, i to za japansko tržište, ali očekuje se i skora najava njihovih zapadnjačkih verzija.



Lara do kraja februara

Eidos i Core Design su konačno definitivno odložili pojavljivanje toliko dugo očekivane nove avanture najpopularnije dame video igara, Lare Croft. Igra Tomb Raider: Angel of Darkness je prvo trebalo da se pojavi do Božića, ali je posle novog testiranja zakazana za februar, i to bi morao da bude konačan datum njenog pojavljivanja u PS2 i PC verziji. Odlaganje bi trebalo malo bolje razumeti ako se ima u vidu zaista impresivna i neumereno pompezna lista noviteta i poboljšanja koja tvorci obećavaju u ovoj igri, od novog pristupa igranju, preko novog igrivog lika, pa naravno, do moćnog enginea.



GBA je NAJjači!!!

Za one koji i dalje odbijaju da se suoče s ovom činjenicom, evo još jedne vesti o tome koja konzola je trenutno najuspešnija. Naime, iako je PS2 najprodavanija od velikih konzola u Severnoj Americi, najviše zarade ostvaruje - Game Boy Advance, jedina prenosiva konzola na tržištu van Japana. Ovog Dana zahvalnosti, kada kupci tradicionalno započinju Božićnu navalu na prodavnice, GBA je i zvanično stekao status najbrže prodavanog konzolarnog sistema u istoriji, kao i najprodavanijeg artikla za taj praznik: naime, tokom te nedelje prodato je nešto više od milion primeraka GBA, koji su verovatno sada zapakovani i obradovaće milion američke dece ispod božićne jelke. GBA je ovim miliončetom dostigao brojku od 9 miliona prodatih primeraka samo u Severnoj Americi.

GAME BOY ADVANCE

Squenix

Zasigurno najveći potres svetske igračke industrije tokom poslednijih nekoliko meseci stiže nam iz Japana. Naime, dva japanska igračka giganta, kompanije Square i Enix - obe poznate najviše po svojim multimilionskim RPG uspesima - najavile su da će od 1. aprila 2003 postati jedna kompanija, pod nazivom Square-Enix (moguće je da će se ovaj naziv promeniti u budućnosti). Od tog datuma počinje nova era konzolarnih RPG-ova, a šta ona donosi niko nema pojma - mada činjenica da se udružuju tvorci dva u Japanu najpopularnija serijala video igara ikada (Final Fantasy i Dragon Quest) mnogima već sada izaziva drhtavicu.

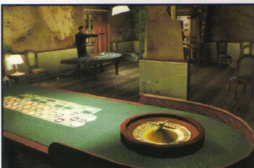
SQUARE + ENIX

Izdavač: SCEE	Proizvođač: Team SoHo	Žanr: Pucačina	Datum izlaska: kraj novembra

the Getaway™

Konzole za koje će izaći igra:	
Playstation 2:	da
Game Cube:	ne
Game Boy Advance:	ne
X-Box:	da







Kao vrsta interaktivnog filma ovo je trebalo da bude najbolja igra, ove vrste, ali...

Magazin PSM2 ga je nazvao najvećim razočaranjem E3 sajma, a ni mi nismo baš pali na dupe od oduševljenja, no igra je bila odložena pa da vidimo šta su to uradili za 12 meseci. Igra nije toliko loša, ali kako su je najavljivali...Sam početak igre najavljuje da je drugačija, jer smo navikli samo na vožnju i eventualno pucanje iz automobila. Team SoHo je verno prekopirao ulice Londona, i dao potpunu slobodu igraču da bukvalno demolira sve što mu se nadje na putu, što će sigurno oduševiti fanove ovakve vrste igara. Vozićete od Corse do BMW-a i Lexus-a, pa čak i čuveni Londonski bus, Double Decker, mada to vam ne bi preporučio jer ćete teže pobeći. Kad budete bili van auta, tj. krećete se peške razlika je drastična. Kamera je malo nervozna i teško nišanite. Ovi delovi igre čine oko 40% igre, međutim kad krenete da pucate u prolaznike, zabave radi ili upucate gangstera iz neposredne blizine, nećete hteti da prestanete.

12 misija ponaosob za gangstera Mark Hammond-a i DC Frank Carter-a su lepo podeljene. Do sada sam vožnjom oterao sa puta kombi, naveo Trijade u zasedu, infiltrirao se u policijsku stanicu, majstorski izbegao sigurnosne sisteme (mnooogo sam dobar). Ma koliko da su lepo urađene sekvence, opet nedostaje sloboda kretanja i dejstva, kao što je slučaj sa GTA, ali to Getaway nadomešćuje boljom pričom, tako da smo morali da saznamo šta se dešava svaki put kad završimo nivo.

Glavno pitanje ostaje. Da li je dovoljno dobar kao GTA: Vice City? Ne, jer ne mogu se uporediti. GTA je crtana anarhija, puno bikinija i motornih testera, dok osnova "Pobegulje" leži u filmu i realnoj situaciji i kao takav bliži je Metal Gear-u. Kao interaktivni film ima potencijala da postane prvi (najbolji), svoje vrste.



THE GETAWAY

bonus Kad ste odlučili da ova igra bude nešto više od obične vožnje - kad ste odlučili da je pravite za PS2 kao filmsku avanturu?

McNamara: Pa imali smo tri radna nivoa igre za PS One i svidelo nam se, bilo je zabavno, ali smo onda videli Driver i pomislili kako je to odlična igra. Onda smo uradili jednostavan eksperiment. Napravili smo endžin za PS2, napravili Picadilly skver sa mnogo pogrešnih skretanja i bilo je fantastično, tako da smo odlučili da tako nastavimo. Pomislili smo da ako već pravimo veliko okruženje kao što je London, zašto ne bi bilo slobodnog kretanja i što ne bi zgrade kao i ljudi izgledali fantastično. Jedna stvar vuče drugu pa su i ljudi morali da imaju svoje pokrete, da živnu. Da smo ovu igru pravili na početku karijere PS2, igra bi potonula, dok sad koristi mnoge mogućnosti PS2. Ne bi zaživela kao što će to biti sada slučaj.

bonus Da li ste od početka mislili da će ova igra biti kombinacija vožnje i akcije iz trećeg lica?

McNamara: Oduvek smo imali vožnju, jer od Porsche-a pa i pre, znali smo kako da pravimo vožnju. Imali smo iskustva i u pravljenju fudbala tako smo mogli da iskoristimo to iskustvo za pravljenje likova i animacije za ovu igru. Kad smo napravili prvobitni dizajn, hteli smo da bude što dostupnija igračima, jer ljudi koji vole akcioni film mogu biti potencijalni kupci ove igre. Pokušali smo da napravimo da kontrole budu što jednostavnije, što je bilo teško jer igrači žele da urade nekoliko pokreta istovremeno.

bonus Rekli ste da ste počeli sa dizajnom igre pa tek onda gradili priču, a ne obrnuto. Da li vam je bilo teže tako?

McNamara: Uradivši ga kako smo uradili, ni sam nisam siguran. Ja ionako mnogo pišem, ali mislim da to ne bi bilo moguće. Imamo misije gde jurite policijski kombi sa zatvorenicima i koji treba da isterate sa puta, pokupite Čarlijevog rođaka i pobegnete. Razlog zbog kojeg smo hteli ovo da uradimo je jer nam se svidela ideja o jurnjavi i isterivanju kola sa puta. To je teška misija, jer ne znate gde i kada će kola da skrenu, u kojoj ulici i raznorazne ostale probleme u hodu.

Drugi deo priče se odnosi na drugi lik koji je u priči. Jednom kad smo stvorili prvi deo, za drugi nam je bilo lako da uklopimo likove iz prve polovine igre.

bonus Znači koncept za drugi lik, lik Frank Carter-a je dodat kasnije?

McNamara: On je uvek bio prisutan, ali način na koji smo spojili te dve priče je došao posle stvaranja Marka. Postoje delovi priče kad Mark radi nešto pa priča preskače na Frenka, ali ima i delova gde se njih dvojica spajaju.

bonus Da li postoji nešto drugo što je moglo da utiče na priču - knjige ili možda filmovi?

McNamara: Pa, i knjige i filmovi, ali oni originalni, ne rimejci, kao što je Uhvati Kartera i Mona Liza sa Majkl Kejnom, kao i mnogi londonski gangsterski filmovi.



bonus Pomenuli ste i važnost rukavica u motion capture, kojom možete da dobijete animaciju prstima?

McNamara: Da, kada vidite scenu u kojoj Eyebrows priča sa Herijem u kolima, on stavi svoje prste na volan tako da obavije volan. Isto tako i kad ljudi uzmu cigare i slično. Mnoge gestikulacije su vezane za ruke.

bonus Što se tiče automobila, da li su sva kola licencirana?

McNamara: Naravno, obratili smo se svim proizvođačima automobila koji su u igri. Jedino su nam rekli ne iz Škode, jer nisu hteli da budu u igri gde se vozi prebrzo, ali u kojoj ugri se ne vozi? Rekli smo im da će automobili biti udarani i slično, i sve je prošlo bez problema. Sva kola koja se pojavljuju u igri se inače voze u Londonu. Nije reč o samo jednom autu, i nije reč o trkama.

bonus Da li znate koliko vrsta automobila imate?

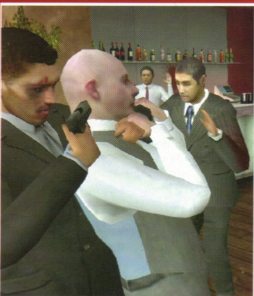
McNamara: Otprilike najmanje 30. Naprimer Ford ima Ford Capri, Ford Transit van, Ford Fiesta, Ford Focus, kao što i General Motors ima nekoliko.

bonus Imate i dosta specifičnih, engleskih automobila?.

McNamara: Da, šta god možete da nađete na ulicama Londona. Tu su i Pežo, Citroeni kao i nekoliko japanskih. Jedini čisto američki automobili su Krajzler Vojadzer i Čiroki.

bonus Šta ste pomislili šta će ljudi reći kad ste napravili tako specifičnu englesku igru? Da li ste ikada bili zabrinuti da ste napravili nešto što neće biti poznato široj publici?

McNamara: Jesmo, bili smo donekle zabrinuti, ali kao što znate, u Americi prave filmove o svemu pod suncem, tako da je i nama bilo lako. Pre dve godine kada smo pokazali ljudima delove igre, o tome šta je moguće napraviti, oni su automatski digli buku oko toga. Mislim da je to zato što smo hteli da uradimo nešto sasvim drugačije, nešto realističnije, pokušali smo da stopimo nekoliko žanrova u jedan. Svi su znali da ćemo uspeti i ujedno su znali da se radnja dešava u Londonu - znate ja sam iz Australije, ali London je jedan od najvećih gradova na svetu, i mnogi su ili bili ili bi želeli da budu Londonu, tako da to i nije loša stvar.



Izdavač:	SCEE	Proizvođač:	Team SoHo	Žanr:	Pucačina	Datum izlaska:	kraj novembra

APE ESCAPE 2

Konzole za koje će izaći igra:	
Playstation 2:	da
Game Cube:	ne
Game Boy Advance:	ne
X-Box:	da

Prvi deo igre koji se prvobitno prodao u 1.4 miliona komada, morao je da dobije svog naslednika u vidu Ape Escape 2 - veći, bolji i naravno luđi! U prvom delu ste putovali kroz vreme, dok u drugom delu putujete oko sveta gde ćete proći kroz 20 neverovatnih lokacija kao što su peščane plaže, fabrika, Grčki hram, neizbežne džungle, piratska ostrva pa čak i kazina.

Svaki put kada završite nivo, moći ćete da učitate opet taj isti nivo i poboljšate svoje vreme koje vam je bilo potrebno da pređete nivo, i to u Time Attack Mod-u.

Kao i u prvom delu imaćete pune ruke posla pokušavajući da uhvatite hordu odbeglih majmuna kroz neverovatne nivoe, ali sa novim junakom. Nećete upravljati Spike-om kao u prvom delu već sa Hikaru. Barem je tako u početku.

Elem, priča počinje tako što Profesor, koji je otišao na put, ostavlja Hikaru video zapis sa instrukcijama da transportuje ogromnu pošiljku majmunskih pantalona u Park majmuna. Ali ne leži vraže, Hikaru slučajno ubaci u pošiljku jedan broj Peak Point šlemova, koje nikako, ali nikako majmuni ne smeju da stave na glavu inače... im toliko povećavaju inteligenciju da počinju da dobijaju svakakve ideje! Mislim da nije potrebno reći šta je bilo dalje. Dok Spektar, vođa majmuna, posle stavljanja šlema na glavu, misli o svetskoj dominaciji (James Bond tema), pravljenju društva podobnog samo za majmune i objavljivanju rata ljudima, nekoliko majmuna sa šlemovima na glavama (toliko su svesni sebe da oblače pantalone i pošto ćete ih naći u raznim delovima sveta, oblačiće se u kojekakve kostime) beži iz Parka majmuna. Sada je na Hikaru da ispravi svoju grešku i uhvati odbegle majmune.



Kao dodatak gore pomenutim nivoima, borićete se protiv 8 različitih bosova gde svaki bos ima svoj specijalan nivo. Za razliku od prvog dela, za svakog bosa vam je potrebno posebno oružje i









taktika da biste ga pobedili. Da vas upozorimo da će pet borbi biti sa Vukijima (Spektrovi telohranitelji), jedna sa uvećanom verzijom jednog Vukija i dve borbe sa samim Spektrom! Dakle, neće vam biti lako. Mada niko nije ni rekao da hoće.

Što se tiče oružja koje ćete koristiti, proizvođači su se potrudili da upotpune onih 9 iz prvog dela (obruči, mreže itd.) sa samo tri nova: pištoljem na vodu kojim gasite požare (možete pokrenuti vetrenjaču pa čak i popravljati kola), Banana bumerang koji svojim mirisom privlači majmune (može i da lebdi u vazduhu) i Magnetorom, koji naravno služi da privuče metal a ujedno i otme oružje neprijatelju.

Ako smo već pomenuli oružja, moramo da pomenemo i vozila. Kao dodatak čamcima iz prvog dela, u drugom, u zavisnosti od okruženja imamo skuter za sneg, malu podmornicu za podvodna istraživanja i vaš lični i personalni robot - da vas odmeni u borbi robota.

Sve u svemu, igra je ogromna. Kad pređete svih 20 nivoa i pobedite Spektra, tek vas čeka posao, jer ćete, kad budete opet igrali kao nagradu imati Hikaruscope sa kojim ćete moći da vidite one stvari koje su bile nevidljive kad ste prvi put igrali i ujedno steći ćete najbolje oružje za hvatanje majmuna - Magični udarac . Završite i po drugi put igru i igraćete sa Spike-om, junakom iz prvog dela.

Za kraj moramo pomenuti da kada skupite dovoljan broj Gotcha čipova (10) otvarate sebi mogućnost da otvorite Gotcha kutiju i iskoristite karte za različite stvari kao npr. da odigrate koju mini igru (ima ih tri - Dancing Bong; Dodge-Soccer Footmonkey i Monkey Tightrope) ili da koristite neka poboljšanja u glavnoj igri. Možete dobiti karte za Knjigu majmuna da vam pomogne u avanturi, razne fotografije, priče, dnevni horoskop, stripove. Sve u svemu ova igra je još jedna u nizu koja će fanovima oduzeti sate i sate ispred televizora.





Izdavač:	Software	Proizvođač:	In-house	Žanr:	Pucačina	Datum izlaska:	12 Decembar

O.TO.GI

Konzole za koje će izaći igra:	
Playstation 2:	ne
Game Cube:	ne
Game Boy Advance:	ne
X-Box:	da

Po svim najavama ovo bi trebao da bude jedan od najjačih naslova u samurai/ninja žanru. Iako je Software poznat po Armored Core serijalu za PSone i PlayStation2, polako počinju da se preorijentišu na pravljenje igara za Xbox. Počeli su sa ne tako uspešnom igrom Murakumo i sa relativno interesantnom igrom Thousand Land, tako da su sve karte bacili na O.TO.GI. Šta će biti od svega toga videćemo jer je na skorašnjem sajmu video igara u Tokiju bilo mnogo zvučnijih naslova kao Capcom-ov Devil May Cry 2, Konamijev Metal Gear Solid 2 Substance ili naslova koji tek treba da se pojave kao Tenchu: Wrath of Heaven, Shinobi i Ninja Gaiden.



Međutim, onog trenutka kada uzmete u ruke Xbox kontroler i počnete da igrate garantujemo vam da ga nećete ispuštati dok ne završite igru (sem u slučaju odlaska do frižidera i kreveta da odspavate koju partiju). Od startne špice mračnih pejzaža sa muzikom od koje vam se diže kosa na glavi, igra će vam već tada privući pažnju.





Sama igra vas vodi kroz zlatno doba Japana kroz koje se mešaju japanske bajke, legende i mitovi, gde ste u ulozi samuraja Raikou-a čiji je zadatak da upotrebi svo svoje znanje protiv spiritualnih i demonskih hordi zla u potrazi za blagom.

Sami programeri su se baš potrudili da arhitektura i zgrade tog doba budu što autentičnija i filozofski značajna što je doprinelo da igra bude u tmurnom raspoloženju. Velika je šteta što su programeri uložili baš mnogo truda u dizajniranju i realizaciji tih nivoa kad je sve što vi radite uništavanje scenografije! Takođe je nemoguće zamisliti ovakvu igru na nekoj drugoj platformi sem na Xbox-u.





Sudeći po demo disku koji smo imali prilike da igramo, destrukcija okruženja je u stvari suština same igre. Uništavajući zgrade vi u stvari otkrivate specijalne predmete, ili odronjavanjem kamenja sa litica otkrivate skrivene prolaze. Isto tako je važno da poubijate nadolazeće neprijatelje u neprestanim talasima, pa iako Raikou ne može da leti, dupli skok ili kombo sistem (koji je sličan ali lakši nego kod Gun Valkyrie), može da ga održi u vazduhu dovoljno dugo, jer postoje i brojni leteći neprijatelji, koji vizuelno, jednako doprinose štimungu o japanskim legendama i mitovima.

Samo ovakva scenografija, igrivost i atmosfera u igri u kombinaciji sa jednostavnim komandama na kontroleru doprinosi boljim ocenama ove igre, što ona sigurno i zaslužuje.









Dosada STOP!
SMS Go!

Sve je sasvim jednostavno!
Ako želite da primite novi logo, melodiju ili zanimljivu informaciju na mobilni telefon, dovoljno je da krenete u uzbudljivi 063 SMS svet.

2255

Kako da dobijete novi logo ili melodiju za svoj mobilni telefon?

Da biste primili željeni logo, potrebno je da ukucate Ln, razmak i kod logoa, a zatim sve to pošaljete na broj 2255*.

Da biste primili željenu melodiju, potrebno je da ukucate Mn, razmak i kod melodije, a zatim sve to pošaljete na broj 2255*.

Ako želite da logo ili melodiju dobije neko drugi, potrebno je da ukucate Ln/Mn, razmak, kod logoa/melodije i broj telefona primaoca, a zatim sve to pošaljete na broj 2255*.

Logo

Primer: Ako ukucate Ln␣28 i pošaljete na 2255, na ekranu ćete dobiti sličicu 28

1		18		35		52		69	GOLF
2		19	LOVE	36		53		70	mazda
3	downloading...	20		37		54		71	Audi
4		21		38		55		72	
5	Ja ♥ Pivo	22		39		56		73	Alfa Romeo
6	GOAL	23		40		57		74	
7		24	NOKIA	41	♉	58		75	
8		25		42	♊	59	intel inside	76	
9	Mr.	26		43	♍	60		77	
10		27	Smile	44	♑	61	Budweiser	78	
11		28		45	♌	62	Marlboro	79	Asterix
12		29		46	♈	63	MOBTEL	80	007
13		30		47	♋	64	BMW	81	
14		31		48	♓	65	Ford	82	SIMPSONS
15	U2	32		49	♏	66	Ferrari	83	BLADE
16		33		50	♐	67	PEUGEOT	84	Snoopy
17		34		51	Ω	68	FIAT	85	MIB

i još mnogi drugi...

Melodije

Primer: Ako ukucate Mn␣11 i pošaljete na 2255, primićete melodiju 11 (Flintstones)

1. Trijumfalni marš
2. Janet Jackson – Doesn't Really Matter
3. Fugees – Killing Me Softly
4. Jennifer Lopez – If You Had My Love
5. Mary J. Blige – Real Love
6. Mel B – Tell Me
7. Muppets
8. Pinky and The Brain
9. Seven Dwarfs – Hi ho its off to work we go
10. Muppets – Mahnahmahnump
11. Flintstones
12. Mr. Benn
13. Looney Tunes
14. Scooby Doo
15. Darling Clementine
16. Hit The Road Jack
17. Happy Birthday
18. Clementine
19. Aha – Take On Me
20. Strangers In The Night
21. The Bangles – Walk Like an Egyptian
22. U2 – Stuck in Moment
23. Nirvana – Come As You Are
24. Red Hot Chilli Peppers – Rollercoaster of Love
25. Queen – Another One Bites the Dust
26. Chumbawumba – I Get Knocked Down
27. Led Zepplin – Stairway To Heaven
28. Ally McBeal
29. Axel F (Beverly Hills Cop)
30. Take My Breath Away (Top Gun)
31. Vatrene kočije
32. Pacman
33. Mission Impossible
34. Titanic
35. 50's Rock
36. 9 dana – Željko Joksimović
37. Bolujem ja – Starogradska
38. Čardaš – Đorđe Balašević
39. Crni sneg – Hari Mata Hari /Ceca
40. Devojko mala – Idoli
41. Đurđevdan – Bijelo dugme
42. Dokaz – Ceca
43. Drugarice – Luna
44. Dva smo sveta različita – Toma Zdravković
45. Ginem – Magazin
46. Gipsy – Vlatko Stefanovski
47. Godinama – Ivana Banfić /Merlin
48. Moj je život Švicarska – Merlin
49. Na morskome plavom žalu – Muzika iz filma

i još mnoge druge...

9863

Ako želite da na svoj mobilni telefon dobijete zanimljive i korisne informacije različitog sadržaja, potrebno je samo da ukucate kod željenog servisa i pošaljete SMS poruku na broj 9863**.

SMS Info

Primer: Ako na broj 9863 pošaljete poruku Hor␣str, dobićete informacije za horoskopski znak strelac

NAJNOVIJE DNEVNE VESTI
Kod VES

DNEVNI HOROSKOP
Kod HOR␣ZNAK

VIC DANA
Kod VIC

DNEVNA VREMENSKA PROGNOZA
Kod VRE

BIOSKOPSKI REPERTOAR
određenog bioskopa za tekući dan!
Kod BIO␣IME BIOSKOPA

FILM
Spisak bioskopa u kojima se prikazuje određeni film!
Kod FILM␣IME FILMA

SMS CLUB
Najnovija dešavanja u beogradskim klubovima!
Kod KLUB␣IME KLUBA

PROGRAM ŽELJENE TV STANICE
za naredna 24 časa!
Kod TV␣NAZIV STANICE

SPISAK FILMOVA NA SVIM TV STANICAMA
u naredna 24 časa!
Kod TV

POKLON
Informacije o poklonu koji bi određeni korisnik 063 mreže voleo da dobije (za Novu Godinu, rođendan i sl.). Pozivajući korisnik ostaje anoniman.
Zahtev za informacijom ukucava se u sledećem formatu:
Broj telefona korisnika

Logo ili melodiju sada mogu primati samo vlasnici Nokia aparata, ali zahtev za prijem logoa ili melodije na neki drugi broj može se poslati putem SMS-a sa bilo kog mobilnog aparata.

* Cena po jednom SMS-u za logo i melodije je 14,00 din (porez nije uključen u cenu)
** Cena po jednom SMS-u za ostale SMS servise je 6,00 din (porez nije uključen u cenu)

ASTRA SIMIT

063 MOBTEL SRBIJA
www.mobtel.co.yu
Call Center 063 9863

PlayStation 2

Izdavač:	Agetec
Žanr:	Akciona arkada
Vrsta medija:	DVD
Količina:	2

Ostale platforme	
Game Cube	da
X-Box	ne

1-4 igrača • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
10	10	10	10	99%

autor: Uroš Tomić



Sećam se kao da je juče bilo... Jedna igra i jedna konzola, i jedna intenzivna nega docnije i bio sam revitalizovan i spreman da se uklopim u društvo. Igra koju sam tada igrao je probudila najbolje i najgore u meni, a ni pod razno necu zaboraviti "malu", ali žučnu raspravu između mene i najbližih članova redakcije, koji su mučki i podmuklo ISKASAPILI ocenu koju sam dodelio do tada NAJVEĆOJ igri... Tu sam tek "shvatio" da je ocena od sto posto samo IDEAL, nešto što je nemoguće i neizvodljivo, ali postoji na imaginarnoj ravni, više kao savršenstvo kojem se stremi. Dobro, onomad sam prihvatio, uz mnogo vriske i cike, ali sam IPAK prihvatio, ali sada, godinu dana nakon i mnoštvo životnog iskustva docnije, shvatio sam jednu stvar - ako hoćeš da saopštiš nešto, uradi to na najposredniji mogući nacin. Mnogima ću uštedeti čitanje teksta sledećim komentarom: OVA IGRA JE ČISTA 10-KA, I JA JE OCENJUJEM SA STO PROCENATA (čak i ako mi iskasapite igromer, ja sam svoje rek'o, prim.aut.)!!!

A kako ste sami imali prilike da dokučite, ovo je direktni nastavak GTAIII, iako radnja nije smeštena nakon događaja u Liberty City-ju, niti je (kad smo već kod toga) smeštena u Liberty City-ju, već se dešava koju dekadu ranije... Ona je više kao unapređeni potomak, igra koja je u stvari "prava stvar", dok je njen prethodnik (koliko god savršen bio) samo "test drive", uvertira u jedno bolje i veće odvijanje, dešavanje i realizaciju. Nego da batalimo priču koja priča o "trojci", i da se bacimo na zaplet igre koja je trenutačno pred nama...

"...Imam mnogo para, imam mnogo kola,
mnogi mene smatraju za rodjenog idola,
brojni katalozi stalno mi se nude,
kao i poznate lepotice što guraju mi dude.
Račun telefona prilično je dug
i moja limuzina ima jako dobar cug
za mene karta sveta, suviše je mala
bogat sam - bogu hvala..."

Izašavši sa "mardelja" 1986. nakon petnaest dugih godina, porodica Foreli (koju niste cinkarili pravosudnim organima) vas šalje u Majami, kako bi ste realizovali "dil" koji uključuje veliku količinu kokaina... Naravno, podrazumeva se da ste dobili i keša i svega što treba, ali se ne podrazumeva da možete tek tako da sve to izgubite, a da ne očekujete makar packu po ruci. Pošto vodite lika koji se odaziva na ime Tomi Vercceti, za čiji je glas odgovoran Rej Liota (Dobri Momci, Blow...) i koji je skroz šmeker i stara kajla, koji nije navikao da prima packe čak ni od porodice za koju radi, krećete u istragu koja će vas najverovatnije odvesti do ukradenih "dobara", kao i do MONGOLA koji se usudio da odradi starog doajena (vas, dakako). Naravno, hitnja se traži, pošto ekipa "pametnjakovića" može



da doleti svaki čas iz Liberty City-ja, kako bi realizovala pomenute packe. Da li ćete vi dozvoliti da vam nadlanicu udara bilo ko? Ne bih rekao...

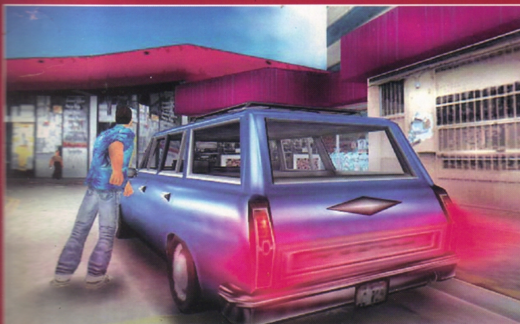
"...Imam dvorce širom sveta,
mnogim mafijašima ja sam prava meta,
hotela zvezdica ne zna im se broj,
uđem u apartman, oni kažu da je moj.
Pitaju svi drugi - kako sve to ima
svako kao ne zna - uz pomoć kokaina...".

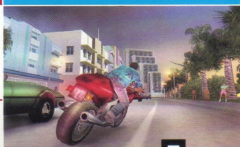
Nakon realizovanog primarnog zadatka, koji možete odraditi tek nakon niza sporednih misija i velikog broja novostečenih drugara, te otvaranja drugih delova grada, shvatićete koliko je originalni koncept koji ste imali prilike da vidite u GTA trilogiji narastao. Osim što su misije bogatije i komplikovanije (da ne kazem NELINEARNIJE), zvuk PERFEKCIONIZIRAN, grafika DOBUDŽENA, radnja je MNOOOOGO PROŠIRENA, sposobnosti su POVEĆANE, mane (koje bre mane??) OTKLONJENE, dok je vozni park MODIFIKOVAN, REDIZAJNIRAN, DOPUNJEN (helihopterima, čamcima i motorima, kao i ranijim modelima vozila koja ste imali prilike da vidite u GTA igrama). Da, da, mislio sam da to nikad necu reći, ali I NAD POPOM IMA POP, a Vice City je VEĆI KATOLIK I OD PAPE (čitaj GTA III). OPET mislite da preterujem? Nisam ni počeo!



Da li bi vam se svidelo da vodite svoj posao? Da? Nema problema, kupite si taksi firmu. Oćete da vodite noćni klub? Ok! A da snimate porno filmove? E, pa i toga ima... Da pomognete irskom bendu? Da se povežete sa bandom motociklista? Razrešite rat za teritoriju koji se rasplamsao između ekipe Kubanaca i Haićana? (sviđa li vam se za sada?, pit.aut.) 'Oćete da raznosite picu (ali ne kao u vicu sa "Modelsicama")? Raznesete šoping centar? Raznesete zgradu i tako umanjite trzišnu vrednost nekretnina za koje se interesujete? Dilujete sa velikim igračima koji šmrču dnevno količinu kokaina koja bi ubila trkačkog konja (i doživljavaju kokainsku "stenicu" na vaše oči)? Radite u talu sa advokatom koji je video više "belog" nego sudnice? Pljačkate banku? E pa sve to







grand theft auto
vice city









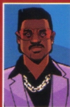






može, i sve to treba uraditi, ali najpre videti. Oćete još iznenađenja? Kada su ista u pitanju, bolji sam od Deda Mraza... Recimo da sada možete da izvodite one pokrete za kojima ste patili u "trojci"... Neko puca na vas, stisnete L3 i zabodete čučeći položaj, koji vam služi kako za skrivanje iza objekata, tako i za poboljšano nišanjenje. Oćete da iskočite iz vozila u pokretu i da gledate kako isto vozilo ubija mrskog žandara, zabada u vozilo ispred sebe i leti u param-parčad, dok je vama umanjena neka mizerija hit poena i pancira? Može kume, može! Da zabušite gumu žbiru koji je u vozilu do vas ili banditu koga jurite? A da se provozate helišom iznad grada i pogledate situaciju iz više perspektive? A kako bi bilo da UĐETE u zgrade koje su svuda oko vas? MA vi ŽELITE, verujte mi na reč, da uđete u taj noćni klub, i u TAJ STRIP BAR i u kola koja vozi badža sa afro frizurom (hej, ipak je radnja smeštena u doba disko groznice). Badža sa afro frizurom neće "na keca" da izađe? Pa pomozite mu smestivši mu tane u oko kroz zatvoren prozor, ili mu nabodite haubu vozila bejzbolkom (ili štapom za golf), ako volite manje krvi i "suptilnija" rešenja. Sviđa vam se

GTA LIKOVI



Lance Vance

Lance je sa bratom došao u Vice City u cilju da se napuni dolarima, šeta fensi odelca i sluša poslednje hitove kubanskog esid-džeza. Ali sve je pošlo naopako, kad mu je brat ustreljen tokom jednog naopakog dila. Pošto je njegov brat radio zajedno sa glavnim likom Tommy Vercetti-jem, Lance mu veruje i radi zajedno sa njim dok pokušava da osveti smrt svog brata.



Ken Rosenberg

Iako radi sa mafijom još od 1978, Ken nikako da upadne u centar dešavanja. Jeftini advokat koji teži da postane poznat u mafijaškm krugovima, Ken je stalno napet, skičavog glasa i permanentno previše uzbuđen. On je bio učesnik dila sa početka igre, pa ako Vercetti ne reguliše situaciju sledi mu "sliping vid da fiš".



Ricardo Diaz

Jedan od najvećih zverova u Vice City-ju, Diaz je podmitio imigracionu službu za svoj Zeleni Karton 1978.godine. Poreklom Kolumbijac on ima udela u svakom narko dilu u gradu. I dok je javno darežljiv i poklanja velike sume u dobrotvrone svrhe, ovaj ljigavac je vrlo nepredvidljiv, uz kompleks Napoleona i veliku kolikciju oružja.



Phil Cassidy

Ako ste mislili da je VIce City krcat ološem u istoj meri kao i Liberty City, prevarili ste se. Vice City je južnije i još je gori. Između ostalog zahvaljujući ovom klasičnom južnjačkom pajseru - dileru oružja. Iako Cassidy tvrdi da je odslužio "američansku" vojsku, činjenice govore drugačije - kandidat je odbijen zbog sklonosti ka alkoholu.



Steve Scott

Filmski režiser koji je ljubitelj retkih vrsta ajkula, on ima veze sa svima koji su povezani sa kriminalom u Vice City-ju. Njegov jedini cilj u životu? Da nabavi što više para za njegov novi film. I pored bezbrojnih "načitanih" lepotica grada, on traži njegov tip devojke sa pogledom košute za njegov sledeći film.



Auntie Poulet

Od svih likova koji se motaju po Vice City-ju koje bi mogli da zavrnete, najveću grešku bi napravili ako bi zavrnuli Tetku. Ova haićanska dama zna ponešto o ovome i ponešto o onome, a ume da bude jako OTROVNA ako joj priđete sa pogrešne strane.



Gonzalez

Ovaj nasmešeni mali debeljko radi za pukovnika Juan Garcia Corteza i stoga ima diplomatksi imunitet. On pripada kulturnom odeljenju konzulata San Dominican, a uz to je i prijatelj sa Ricardo Diazom. Većinu svog vremena provodi u penthaus apartmanu uništavajući bombone.



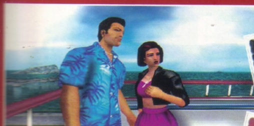
Big Mitch Baker

Ovaj mrgodni veteran iz Vijetnama je dobio Purpurno Srce kada je "očistio" celo selo od Vijetkongovaca. Sada je ljubitelj motorcikala, a takođe je gnevan zbog načina na koji vlada tretira ratne veterane. On voli flipere, bilijar, hard rok, javno mokrenje i pesničenje. Uvek je podstrekač, zbog čega je zaglavio 13 puta u ćuzi.



Avery Carrington

Gigantska kopča na kaišu, kravata sa kuglom, jaka volja i južnjački naglasak nikako ne prijaju lokalnom šljamu. U svojoj pedeset prvoj on je spreman na to da će ga Bog pozvati sebi, samo to vreme još nije došlo. Čovek čvrstih principa i apsolutne vere, on je jedan od najopasnijih ljudi u Vice City-ju.























Mapa Vice City-a

sve što ste pročitali? Keve mi moje, u igri samo još fali "pop sa štapom i mađar s' bradom" da bi bila ko Diznilend (tragična, komična, puna svega i svačega).

I šta vi sad mene pitate, ako sve to može šta je glavni cilj? Dozvolite mi da vam predočim na sledeći način...

"...Vidiš ovaj ožiljak što ga imam na licu, odavno sam svoj dom zamenio za ulicu, sad imam svoju mrežu i imam svoje ljude, i svi mi se ulizuju i svi mi se nude. Pogledaj mi prste sve je to od zlata, samo treba malo sreće zarada je laka, imaćeš kucu, troja svojih kola, ma šta da ti pričam - to je lova do krova..."

Kad ustanovite nekoliko biznisa i kada postanete vlasnik nekolicine ugostiteljskih objekata, treba samo da se s' vremena na vreme provozate od lokacije do lokacije, noseći svoj REKET za badminton (batice, ja kad uzmem reket u ruke, REKETIRAM bolje od Kurnjikove i Ljube Zemunca (bogdamudušuprosti) ZAJEDNO, prim.aut.). Niste shvatili? Da probam ponovo... "*Tada je pazario kuću u belom i ogroman vrt sa nešto većim bazenom sportska mu kola stoje u onoj garaži, plaćanje poreza za njega ne važi. On stalno putuje u Istanbul i rim i gomile riba stalno tad je s' njim i sve ih on ima i svaka mu se skine. Ej, čoveče, šta sve pare čine...*"

Treba da budete u fazonu "*I come from Havana, right? So who can fuck with us? I got money and i got yeyo, and i got everything... THE WORLD IS MINE!*" (Scarface, prim.aut.). Glavni cilj je zagospodariti gradom, postati veliki kahuna, onaj koji se ne vidi a koji propisuje - šta, ko, kada, gde, i koliko... Komandant parade, glavni badža n' igranku. Shvatite to kako hoćete, ali ja garantujem sledeće: Generalnu impresioniranost, poboljšan komandni interfejs, stotinjak sati zabave i to STAMENE zabave, mnoštvo zandara, Fi-Bi-Ajovaca, vojske i specijalne žandarmerije, PERFEKTNU muziku, zvučne efekte i govornu glumu (koja je za duplo prešila vec SAVRŠENU audio izvjedbu GTA3), unapređenu grafiku i globalno veću i bolju priču...

"...Jer ovaj život je biznis da "prošištiš", zato unovči ono što vidiš. Nije bitno šta misliš, već šta imaš, i zato brate moraš da se cimaš!"

Za sam kraj, da svom mačoru kao i svim čitaocima poželim lepe novogodišnje blagdane i Srpsku Novu Godinu (i premijeru Gospodara Prstenova II - Dve Kule), a posebno dvema ženama: prva je (nadam se) moja BUDUĆA verenica, dok je druga moja koleginica, koju želim da bezgranično pozdravim i da joj poželim što brži oporavak...



PlayStation 2

Izdavač:	Electronic Arts
Žanr:	akcija
Vrsta medija:	CD
Količina:	1

Ostale platforme	
Game Cube	da
X-Box	da

1-4 igrača • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
9	9	8	7	85%

autor: Mihailo Tešić

LOTR: FELLOWSHIP OF THE RING

Kakav strah, užasni i grozni strah! Svi znamo kakve su igre zasnovane na filmovima. Loše. Često užasne. E, sada bi trebalo da znate da sam obožavalac i poštovalac Tolkinovih dela još od sedme godine svoga života, kada prvi put pročitah "Hobita" i potom "Gospodara prstenova". Na "Silmarilion", "Book of Lost Tales" i ostale naknadne poglede u obimno i fascinanto stvaralaštvo dobrog oksfordskog profesora sam morao da sačekam još nekih desetak i kusur godina. A na film... Na film sam morao















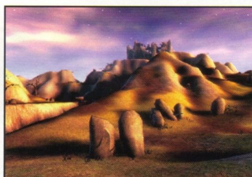
da čekam dugo i predugo i mislio sam da ću poludeti pre nego što se pojavi prvi deo. Naravno, plašio sam se i samog filma, znajući koje su slabosti i opasnosti svojstvene usvakoj ekranizaciji književnog dela. Ipak, sve je to nekako prošlo, film je bio dobar, a eto, bližimo se i premijeri drugog dela - koji tek nisam mislio da ću dočekati zdrave pameti, posle euforije koju je u meni izazvalo (višestruko) gledanje LOTR-a. No, još uvek sam tu, dovoljno prisebam da pišem opise igara i čekam da mi stignu karte za premijeru "Dve kule" - kada nam u redakciju stiže DVD s igrom LOTR! Bogamu, pojavila se dobrano pre filma. Uh - igra zasnovana na filmu koji je zasnovan na kjnizi. Dobro, smiri se, film je bio sjajan iako mestimično prošaran iritantnim nepotrebnim promenama u odnosu na kjnigu. Ali sada New Line Cinema želi da dodatno zaradi na Tolkinu, prodajući Electronic Artsu licencu za FILM, tako da je ova igra zasnovana isključivo na filmu, a ne direktno na knjizi (prava na igre zasnovane na KJNIGAMA ima Universal, a ne EA). I šta sada?

"Sada je opisuj", zareža Miljan - i bi tako. Dakle, s užasom ubacih igru u PS2 očekujući bogznakakvo kasapljenje Tolkinovih dela u cilju zabave i zarade. Ali, kada je igra počela i kako sam se ja udubljivao sve više i više u nju, bejah iznenađen. Prijatno. Jer EA Stromfront Studio je uspeo ono neverovatno - da napravi zabavnu igru po FILMSKOJ LICENCI (ej!) i da pomoću prepoznatljivih likova i okoliša napravi dobru fantazijsku tabačinu (hack and slash) a pritom da iskoristili vizuelni stil filma do maksimuma.

Čini se da je to bila jedina moguća uspešna fomula, i tvorci su je naboli. LOTR vam dođe kao neki bonus DVD uz filmove, koji još sadrži mnogo dobru tabačinu smeštenu u Srednji Svet. Stormfront je imao jednu super prednost: koristili su dostignuća tvoraca filma, koji su pomoću računara pravili okoliše i mnoge pozadine tj. scenografiju. Ljudi koji sur pravili igru su imali urađeno više od pola posla: nisu morali da oživljavaju Srednji Svet svojim vizijama, već su imali već gotovu vizuelizaciju iz filma. A nisu morali ni toliko da programiraju jer su upotrebili dizajn lokacija iz filma za dizajn nivoa u igri.










Rezultat je odličan - kao da zaista igrate film, ali varijantu filma u kome nema skoro ničeg drugog osim tabanja. I to je kul - tvorci nikada nisu krili svoju nameru da naprave koljačku igru u maniru Golden Axea ili Baldurs Gate: Dark Alliance.

Pored vizuelnog dizajna igre (što naravno uključuje i likove, koji su potpuno isti kao u filmu, iako su malo "crtaćkiji" - ipak PS2 ne može da napravi toliki hiperrealizam, nijedna konzola to ne može za sada) iz filma je bukvalno preuzeta i gomila scena koje služe kao introi za misije koje ćete igrati - a vilica mi je dodirnula pod kada sam video da se filmovi pretapaju u samu igru , čime se postiže neverovatan utisak kontinuiranosti i saživljavanja sa svetom. Bravo. Da znate da igra obuhvata i prvi deo (malčice - samo u dve-tri misije) i drugi deo trilogije. Postoje mnogobrojne sekvence iz LOTR filma, tako da ako još uvek niste videli film (a sve šanse su da niste), uživaćete. Kompletna muzika iz oba filma prati igru, kao i glasovi glumaca koji su igrali uloge u filmu (Ian McKellen, Vigo Mortissen, Orlando Bloom...) Nema da fali.

Dakle, dizajn sjajan (bar onoliko koliko je sjajan dizajn filmova - ako vam se ne sviđa kako oni izgledaju neće vam se svideti ni ova igra) i samim tim, atmosfera već vrlo dobra. A tek kada zaronite u tih 12 misija koje vam igra pruža... Sve od tutoriala koji je ujedno i uvod u celokupan zaplet (mada, sasvim očekivano, do krajnosti skraćen i banalizovan, ali šta ćeš - ipak je ovo igra, pa još akciona) i u kome vodite Izildura u bitci Poslednjeg Saveza protiv Saurona, pa preko Brega vetrova, divljine, Morije, Fangorna, Rohana,pa do Helmovog ponora biće non-stop tabanje i ludnica: talasi i talasi goblina, vukova, orka, juruk-haia, troloва i čega sve ne. Pre početka misija (osim onih prvih u kojima vam je Aagorn obavezan lik) birate da li ćete voditi Aragorna Dunadan-šumara, Gimlija Patulj-ratnika ili Legolasa Vilinstrelca. Svaki od ovih likova ima različite osobine (brzinu, snagu i izdržljivost) kao i posebne poteze koje će učiti kako bude napredovao tj. masakrirao snage Sauronove i Sarumanove. LOTR ima elemente RPG-a u tome što likovi dobijaju poene za ubijanje, a kad ih nakupe dovoljno, prelaze nivo. Tada se mogu povećati osobine (i shodno tome postati brži, jači, izdržljiviji) ili naučiti novi specijalni napadi kao što su komboi (do četiri dugmeta) ili razorni rushovi (Elronds War Rush i slična mega-zgromi ludila), posebni za svaki od tri lika. Komande su jednostavne i odlično se lepe za prste: postoje tri vrste napada (brz, standardan i jak), blok, skok u cilju izbegavanja, specijali i pucanje (tako što se drži R1 i X tj. dugme za standardan napad). S vremena na vreme pridružiće vam se i neki drugi likovi, kao što su Gandalf, Boromir ili neimenovani ratnici Rohirimi, ali oni nikada ne mogu odsudno da utiču na prelazak neke misije, iako vam mogu pomoći kada vas napada gomila protivnika. Pošto protrčite kroz 12 misija i 6-7 bosseva (kojim god metodom - sve vreme korsiteći jedan lik ili ih smenjujući od misije do misije) pomislićete ono što sam i ja pomislio (i to je najveća mana ove igre): prekratka je. Ne treba puno vremena da se pređe 12 misija, ne kada se uhodate - čak ni na hard nivou težine. Mala, ali prava, kompenzacija je trinaesta misija koju morate otključati, kao i još nekoliko sakrivenih nivoa, dodatnih filmskih sekvenci, intervjua s glumcima (sećate se da rekosmo da ova igra liči na bonus DVD uz film) koji vam se otvaraju kada završite igru sa različitim likovima i na različitim nivoima težine. Moj omiljeni sakriveni nivo je Ortank, u kome se kao u nekoj areni suočavate s talasima i hordama neprijatelja dok god možete da izdržite. Ludilo.

LOTR je odlična zabava za sve koji vole tuču u fantazijskom okruženju. A još je upakovan u magični svet Dž. R. R. Tolkina i Pitera Džeksona. Odoh ja za PS2 u iščekivanju premijere filma...



Izdavač:	Agetec
Žanr:	Akciona arkada
Vrsta medija:	DVD
Količina:	2

Ostale platforme	
Playstation 2	da
Game Cube	ne

1 igrač • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
9	9	10	10	97%

autor: Miljan Lakić

COLIN McRAE RALLY 3

00:41:12 MITSUBISHI FORD SUBARU

8



colin mcrae rally 3

12 3 E RALLY 4567



159 MPH

01234567890123456789012345678 9





Colin McRae je najpopularniji i najuspešniji vozač u svetskom reli takmičenju, sa više pobeda nego ijedan drugi vozač, i sa stilom vožnje koji fanovi obožavaju. Trideset trogodišnji Škot je 1995. godine postao namlađi vozač pobednik svetskog kupa, iza čega sledi osmogodišnja uspešna karijera u Subaru Prodrive timu. Od skoro se nalazi u Ford Rallye Sport timu. Tokom karijere Colin je osvojio neverovatnih 25 pobeda i svojim agresivnim stilom vožnje "Leteći Škotlanđanin" ponovo dominira svetskom scenom. Ljudi dolaze da vide Colina na sceni i to vam sve govori.

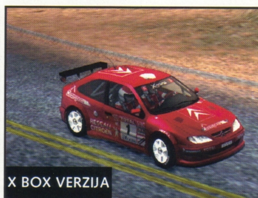
Dragi ljubitelji reli vožnje, sigurno se sećate teksta o V-Rally "Trojci" iz broja 25. Tada smo dosta pažnje posvetili nekim razlikama između ova dva reli serijala. Prvenstveno o "težini", a zatim i o ostalim detaljima - oštećenjima, modelima, poligonima... U ovom opisu ćemo ponovo obratiti pažnju na najbitnije razlike između ova dva takmaca za titulu najbolje simulacije reli sporta.

U ovom delu naglasak je bačen na uživljavanje u ulogu Colina, te je glavni deo igre baziran na tome, tj. nalazite se za upravljačem Ford Focusa RS WRC za 2002. godinu u ulozi Colin McRae-a u sezoni šampionata protiv 15 ostalih takmičara, od kojih svaki vozi svoj autentično modeliran automobil.

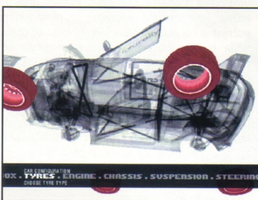
A upravo je autentičnost ono čime se Colin McRae Rally serijal ponosi, sa Colinom i njegovim (sada već bivšim) suvozačem Nicky Gristom, koji aktivno učestvuju u razvojnom procesu igre da bi obezbedili da ključni detalji poput ponašanja automobila budu što je moguće bliži realnosti. Naravno, 99,9% igrača koji igraju ovu igru nema blage predstave kako izgleda pravo reli iskustvo, pa ćemo im verovati na reč.

Gameplay modovi su svedeni na razumni, isprobani i uspešni minumum: tu je obavezni single race mod (koji u stvari služi kao practice mod ili kao time attack). Ovaj mod podržava split screen mod čak za ČETIRI igrača, dok je u verziji za Dvojku ostvaren maksimum od 2 igrača istovremeno. U ovom modu imate izbor bilo koje (otključane) staze iz osam zemalja (Japan, Španija, SAD, Švedska, Finska, Grčka, Australija i Velika Britanija). S početka ste valjano limitirani u izboru staza u ovom modu jer je velika većina nedostupna sve dok ih ne zaslužite uspešnom vožnjom u Championship modu. Takođe, igrajući ovaj mod otključavaćete izbor delova dostupnih za modifikovanje (što će vam znatno olakšati upravljanje vozilom na nekim


PS2 VERZIJA


X BOX VERZIJA





stazama), pa čak i bolje automobile.
Od starta vam je dostupna samo po jedna staza iz svake zemlje, sa izuzetkom Australije, u kojoj su svih 6 glavnih staza otključane. Ipak, 13 staza je i više nego dovoljno velik izbor za sam početak igre, i vrlo je velikodušno od dizajnera što su nam omogućili da makar "omirišemo" sve različite lokacije pre nego što se upustimo u krvavu borbu za osvajanje dugačkog Championship moda.
I uz majstorski napravljen split screen mod, dodatne ekstra opcije koje otvarate, igra pokazuje i svoj arkadni šarm. Šteta je samo što "Kodijevci" nisu uključili mod u kojem se trkate protiv drugih automobila jer bi bilo još daleko zabavnije od trkanja samo protiv vremena. To bi dalo potpuno novu dimenziju celoj igri, a sa svom tom konkurencijom, prosto ne možemo da verujemo da su smatrali da to nije bitno ili šta su već mislili...

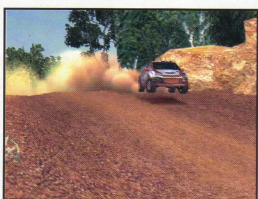
Championship

U ovom modu preuzimate ulogu Colina kroz trogodišnji ugovor sa Ford Rallye Sport Teamom. Karijera se sastoji od tri šampionata, od kojih se svaki proteže preko šest zemalja sa po sedam trka u svakoj zemlji. U svakoj zemlji vozite po dva dana posle prvog pripremnog dana. Svaka trka ima četiri checkpointa, pa ćete moći da pratite koliko zaostajete (ili prednjačite) u odnosu na konkurente. U toku priprema podešavate različite parametre vašeg vozila, utvrđujete gradi-









Neki od automobila dostupnih u Colin McRae Rally 3:

Ford Focus RS WRC 02
Pogon : 4WD
Engine : 4 cyl/2000cc/Turbo
Snaga: 300bhp



Mitsubishi Lancer Evo VII
Pogon : 4WD
Motor : 4 cyl/1997cc/Turbo
Snaga: 276bhp



Subaru Impreza WRX (44S)
Pogon : 4WD
Motor : Boxer 4/1994cc/Turbo
Snaga: 288bhp

Citroen Xsara Kit Car
Pogon : FWD
Motor : 4 cyl/2056cc/Turbo
Snaga: 290bhp

Fiat Punto Rally Car
Pogon : FWD
Motor : 4 cyl/1579cc/Injection
Snaga: 215bhp

Ford Puma Rally Car
Pogon : FWD
Motor : 4 cyl/1600cc/Injection
Snaga: 200bhp

Citroen Saxo Rally Car
Pogon : FWD
Motor : 4cyl/1598cc/Injection
Snaga: 210bhp

MG ZR Rally Car
Pogon : FWD
Motor : 4 cyl twin/1600cc/Injection
Snaga: 204bhp





vo o stazi i sve ostalo što vam može pasti na pamet. Od parametara koje možete podešavati tu su - kočnice, menjačka kutija, gume, motor, šasija, ogibljenje i upravljanje. Svaki od ovih parametara može imati velikog uticaja na ponašanje vozila i posredno na ishod trke, zavisno od toga koliko ste vešti u podešavanju. Različite podloge staza zahtevaju različita podešavanja za maksimalne performanse, pa nikako nemojte prevideti značaj ovog aspekta igre. Ova opciju ćete imati pre svake trke, ali ćete na sreću imati već prepodešene automobile za vas koji ne volite da mastite ruke. (Mada ako ćemo iskreno, sve je ovo još uvek predškolsko gradivo za ljubitelje NAJ trkačkog serijala - Gran Turismo 3 i dalje ostale takmičare gleda u retrovizoru, drugari trkači - prim.aut.).

Još jedna korisna opcija koju imate na raspolaganju pripremnog dana je "telemetry". Možete izvesti tri probne vožnje tog dana tokom kojih možete izmeriti brojna podešavanja svog automobila. Telemetry skrin vam omogućava da pregledate podatke snimljene tokom probne vožnje koje možete uporediti sa prethodnim vožnjama na grafiku. Vrlo, vrlo iskusna opcija.

Kada budete počinjali igru i pred vama se postavi izbor nivoa težine sagledaćete jednu malu zanimljivost. Dakle, najlakši nivo težine je označen kao Normal, a za njime slede Hard i Very Hard. To vas prosto navodi na pomisao da u Colinu Trojci nema laganih trka, pa će igrači koji su navikli da srljaju kroz opcije zastati da se zamisle o izazovu koji se nalazi pred njima.

Uslovi vožnje

Istinski odlučujući faktor od kojeg zavisi vožnja predstavljaju uslovi na stazi. Oni izuzetno variraju zavisno od vremena, doba dana, naravno od lokacije na planeti, ali se oni takođe dramatično menjaju na bilo kojoj datoj stazi, sa naglim prelaskom sa asfalta na šljaku i slično.

Ovde će se automatski odvojiti iskusni vozači od neiskusnih, jer svaka staza ima puno opakih deonica koje samo čekaju nepripremljene vozače. Ali posle nekoliko početnih pokušaja u kojima ćete vrludati svuda po stazi i izletati sa litica, kada se budete uhodali sa perfektno odrađenim upravljanjem, i počnete da vozite valjano - sve leže na svoje mesto.

Ali dok se još ne naučite, imaćete priliku da se divite "kraljevskim" efektima oštećenja vozila. Sam fizički model oštećenja vozila nije baš da će vam zaustaviti dah (Burnout 2 definitivno drži čelnu poziciju na ovom polju), ali sa toliko mnogo zona automobila podložnih oštećenjima, sa efektima (čitaj posledicama) na ponašanje vozila koji idu do te mere da će vam menjač preskakati brzine a točkovi početi da vrludaju ili čak da OTPADAJU, imaćete barem grižu savesti. Ovde se pojavljuje bitna razlika u kreiranju 3D modela između GT3 i CMR 3, jer modeli automobila u CMR3 nisu sastavljeni od jednog dela već od više delova koji se stoga mogu pojedinačno oštetiti. Tako da ako uđete u krivinu prebrzo i opalite vratima o drvo vrlo je

COLIN MCRAE RALLY 3







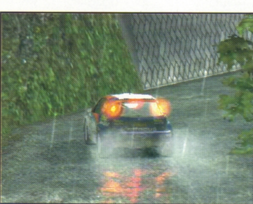






verovatno da ćete ih ulubiti, pa čak možda i odvaliti pa će lupetati tokom vožnje. Nekad će vrata ili drugi delovi skroz otpasti izlažući vam gospodu McRae-a i Grista, da ne pominjemo motor.
Loša vožnja se nikako ne nagrađuje, ali će makar drugima biti zabavno da vide koliko se samo može pohabati auto a da on i dalje ide. (Ja sam mislio da sam ja šampion u nemarnosti prema automobilu ali kad sam video kako voze, ili bolje ŠTA voze kolege iz redakcije...)
Igrajući na normalnom nivou težine, iskusniji igrači kao evo JA na primer (Bravo, bravo, divan si uredniče - čl.redakcije) proći će kroz prvu sezonu šampionata za svega par časova. Ovo vam je sigurno olakšano činjenicom da ostali takmičari imaju tendenciju da se skrljaju još češće nego vi sami, tako da ćete utvrditi da stabilan niz drugih ili trećih mesta neće uticati na vaš put ka slavi. Ali osnovno što vam ova prva sezona donosi je otključavanje tone ekstra opcija koji povećavaju čuveni "uzmi i igraj se" element.
Zato je sigurno da ćete se diviti detaljima i količini pažnje posvećenoj dizajnu automobila u igri. Prema podacima od developera, broj poligona upotrebljenih za dizajn svakog automobila u igri se popeo na brojku koja varira oko 14,000, što je dizajnerima dalo uslova da se posvete svakom aspektu vozila, pa čak i interijeru. Dovoljan je samo kratak pogled da budete oduševljeni izgledom automobila. Sad vas samo podsećam na činjenicu koju sam naveo u opisu "vreli trojke" - modeli automobila su u njemu sastavljeni od 15,000 poligona. Samo kao detalj da nikako ne zanemarujete trud developera V-Rallyja. Sa ovime na umu, šteta je što ista količina pažnje detaljima nije posvećena i izgledu staza. Iz ugla vizuelnog sladokusca grafičkih mogućnosti Xboxa sigurno smo očekivali malo više nego što CMR3 donosi. Prvo, problem sa pop-apom pejzaža nije u potpunosti rešen, često određeni detalji, kao na primer drveće koje se nalazi tik do staze, izgledaju malo bajato za današnje standarde, pa čak daju efekat pljosnatosti. Uopšte ceo "luk" igre malo zaostaje za proizvod nove generacije. Jedan od bitnih faktora zbog kojih stvari stoje ovako je taj da je očigledno da je u razvoju igre dat prioritet verziji za PlayStation 2. Ova odluka je savršeno jasna sa finansijske tačke gledišta, ali i dalje stoji činjenica da je velika šteta da mašina toliko moćna kao što je Xbox nije poterana do svog maksimuma. Pre nego što završimo sa vizuelnim aspektom igre, ostaje nam da pohvalimo vremenske efekte (pre svega kiša i sneg) koji su apsolutno briljantni. Jedini problem je da je jedini način da ih vidite ako igrate iz perspektive vozača (pogled kroz šoferku) koji čini održavanje vozila na pravom putu pravom lutrijom. Sjajan efekat koji, nažalost niko neće koristiti. Ali moramo istaći da posle par sati igranja CMR Trojke počinjete da zaboravljate da ne igrate najlepšu reli igru ali podležete njenom bezgraničnom šarmu.





Da sumiramo, Colin McRae Rally 3 ima sve što pravi "trkač iz fotelje" želi. Upravljanje, sistem oštećenja i osećaj realnosti je NEDODIRLJIV a uprkos tome to nijednog momenta ne ide na štetu igrivosti. Ma nisu džaba Codemastersovci sami sebe nazvali GENIJIMA ZA IGRANJE... Uzeti i voziti. Ćao.

PlayStation 2

Izdavač:	Namco
Žanr:	Akcija
Vrsta medija:	CD
Količina:	1

Ostale platforme	
Game Cube	ne
X-Box	ne

1 igrač • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
7	9	8	8	86%

autor: Filip Jovanović

DEAD TO RIGHTS

U našim ispranim igračkim mozgovima uglavnom su razna priželjkivanja svakakvih vrsta igara. Najčešće se nadamo "da će biti interesantna baš kao onaj film" i da će nas držati u neizvesnosti i prikovanog za stolicu. Ono što je najčešće potrebno za jedan takav film/igru je baja. Da, baja koji će sa svojom vernom pucaljkom (Duke, Rambo, Terminator) ili nogom/rukom (Van Damme, Jet LI, Lara Kroft) pobiti svih 16.343 protivnika i pritom spasiti svog dečka/devojku i svet od sveopšte nuklearne katastrofe. Da li je to do nas koji smo toliko uskogrudi i usko definisani (da ne kažem glupi), pa je potreban jedan ovako jednostavan koncept pa da igra/film postane megapopularna ili je do Amerikanaca (sigurno je do njih), koji





uostalom i prave tiraž neke igre/filma. Dakle, nerealnost je svuda oko nas. Ljudi je vole pa hajde da je iskoristimo i da napravmo igru u kojoj će glavni lik da pokida svima glave, a još mora malo i da razmisli! SIgurno ćemo zaraditi.

Tako razmišljaše i ljudi iz NAMCO-a i napraviše Dead to Rights. Nadam se da vas posle ovog apokaliptičnog uvoda nisam obeshrabrio da i dalje igrate igre jer je DtD jedna sjajana igra koja vam pruža priliku da (po ko zna koji put) uskočite u kožu usamljenog heroja.

Gameplay vam je do sada, nadam se, već jasan. Slate mora da sa svojom vernom kucom i pucom pokida milon neprijateljskih glava da bi stigao do sledećeg zadatka. Ali kao öto i priča ima neverovatne obrte, tako će i gameplay imati öta da vam pruži. Slate će morati da se oproba u gomili mini-igara (defjuziranje bombe, obijanje brave itd.). Iako jednostavne, mini-igre su zanimljive i neobične, te predstavljaju pravi odmor posle rokanja. Osim čistog pucanja, Slate će ponekad morati da upotrebi i čiste pesnice, koje veoma dobro koristi, tako da će ljubitelji tuča jednostavno moći da Slateov piötolj stave u džep i uživaju u njegovim kombo-udarcima. Igra poseduje veliki broj vrsta oružja (automati , "öotke", utoke, snajperi...), tako da akcije u Dead to rights-u nikad ne ponestane. Naö junak će uglavnom oružje uzimati od pobijenih protivnika, ali postoje i tzv. secret-placeovi po mapi, na kojima možete naći neke zanimljive stvarčice (he, he). Slate je u ökoli propustio lekciju o reloadovanju pa to jako retko radi. Baja jednostavno kad istroöi metke uzme drugi piötolj od nekog mrtvog nesretnika (kojih na sreću ima jako puno, tako da ne brinete) i nastavi dalje.



Ciljanje se vröi automatski. To je ona promena koja je izvršena u odnosu na Xbox. Dakle, Jack će da nacilja najbližeg zloću i: pucaj! Postoji i opcija da sami ciljate i to iz FPS perspektive, ali ona, nažalost, nije dobro odrađena tako da nju upotrebljujte samo u slučaju krajnje nužde. A nužda je kada pucate iz "snajpera". Čak i tada će vam biti teöko, jer ako imate 1:1 sa drugim snajperom UVEK će drugi snajperista zapucati pre vas.

Vaših neprijatelja ima mnogo, dobro su naoružani, nisu glupi i uglavnom, za vas su smrtonosni. Da biste prelazili nivo po nivo morate da koristite sve mogućnosti odbrane i napada koje Slate pruža. Tako, pamet u glavu i da budete dobar trener - Salte je virtuoz na svakoj vrsti oružja.

Jedna od stvari koja će vam se sigurno dopasti je mogućnost da držite protivnika kao ötit! Znate ono, kada u filmovima zli baja uzme taoca, drži ga za guöu i niko ne sme da puca na njega. E pa to može da radi i zli S, samo öto on može da koristi i zle i dobre momke za to (i joö da puca jednom rukom). Nije baö najzdravije za decu da mogu da ubijaju taoce, ali 'ajde. Ono öto ovu igru čini posebnom su baö te Jackove mogućnosti da se krije, skače, usporava vreme... Nisam pomenuo da može da usporavava vreme? Uh, gde mi je glava?! Elem, Slate može da skoči u dalj u svih 8 pravaca. Kada to uradi, u trenutku skoka akcija se usporava, znači neöto slično čuvenom bullet-timeu. Međutim, iako usporavate vreme, samo pucanje se ne usporava, tako da možete da pobijete "viöe muva jednim udarcem"! Dobro, dobro, vi kažete da ovo baö i nije realno, ali zar bi trebalo da bude? Ovo je akcija koja bi trebalo da vas zabavi, a ne da vas baci na matematičko-fizičke proračune. Jump-time (bullet-time) ima isti princip punjenja kao i u Maxi i puni se rokanjem zloća.

Shadow, iliti Senka, Jackov verni pas takođe ima svoju ulogu u igri i često će vam (u situacijama kada je Slate goloruk) spasiti glavu. Zli džukac voli da proždire ljdusko meso, tako da ćete ponekad moći da poöaljete Senku da vam pribavi oružje. Posle par sekundi videćete kako isti proždire protivnika, grabi ötoljpi u zube i donosi ga vama. Dobar pas. Jedinu zamerku imam na to öto je pas NEUNIäTIV. Totalno. Na njega ne utiču ni meci ni rakete. Ima sreće, valjda... Osim pucanja, tuče i mozganja Slate ima joö par trikova. Naime, može podići bilo koji objekat normalne težine i baciti ga na protivnika. Na primer: stoji 4-5 protivnika iza ćoöka, JA izvirim, uzmeme explozivno bure i dobacim im ga. Sad to öto oni ne znaju da hvataju, to je njihov problem!!!;)) Takođe, ukoliko se protivnici nalaze blizu neke takve eksplozivne naprave par metaka će napraviti lep vatromet i protivnike poslati na autopsiju. Znači, okolina je uglavnom interaktivna i može se iskoristiti.

Izdavač:	Infogrames
Žanr:	Trka
Vrsta medija:	CD
Količina:	1

Ostale platforme	
Game Cube	da
X-Box	ne

1-4 igrača • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
6	8	8	10	84%

autor: Mihailo Tešić

MICROMACHINES



Novi MicroMachines je stigao, čini se ne posle preterano dugog čekanja. Prethodni naslov za PlayStation Kec je bio hit za dobar deo redakcije: unosio je preko potrebnu razdraganost u tim dugim zimskim (i jesenjim i prolećnim) danima kada prolupate od svega onoga o čemu ne smemo da vam pričamo, a što čini svakodnevicu sastavljanja dragog nam časopisa koji držite u rukama. Nekoliko krugova vožnje autića na ekranu (sama ideja je dovoljno blesava - igračke prenesene u video igru) je bilo dovoljno da od redakcije načini bučnu gomilu dečurlije i tako nam skrene pažnu s užasa stvarnog života oličenog u pisanju tekstova, prelomu broja i poštovanju rokova.

Od MicroMachinesa za PlayStation2 se prirodno čekuje da bude bolji od svojih prethodnika, ali ne i da bude nešto revolucionarno drugačiji. Verovatno je u tome i najveći problem koji se pojavljuje prilikom pisanja opisa za ovu igru. To je, zaboga - MicroMachines, šta tu ima puno da se izmišlja a da se pritom ne napravi kompletno nova igra? Ideja je da vozite male igračke - automoblie, brodiće i motorčiće - po lokacijama po kojima se takve igračke inače i voze, što bi se reklo u "realnom okruženju" dečije igre (što samim tim otvara prostor i za nerealne i fantastične okoliše i staze) i dovoljno je zabavna od trenutka kada se pojavila prva igra. Šta je opravdanje tvorcima da naprave novu inkarnaciju MicroMachinesa?

Postoji nekoliko stvari - prva je činjeni ca da su se kao tvorci ovaj put potpisali Infogrames sa svojim studio Infogrames Sheffield House, što znači da je licenca za Micromašine u međuvremenu otkupljena od Codemastersa i da bi sada oni koji su u nju uložili želeli da vrate svoj novac jednom igrom po toj licenci. To nas dovodi do drugog razloga - novac. Šta više reći. Treći razlog bi mogao biti činjenica da je nova generacija konzola (i pretpostavlja se, nova generacije igrača - haha) još uvek nema MicroMachines igru. Pa, hajde da i to prihvatimo, mada vas, ako novi MicroMachines nije dovoljno bolji od prethodnika, ništa ne sprečava da u PS2 ubacite disk za PlayStation Keca i igrate se...

I da li je Micromachines PS2 dovoljno poboljšan da bi sebe opravdao? Odgovor je, kada se sve sabere i oduzme - da. Ostala je to ista igra, tačnije igra se na isti način kao i ranije, što je super za sve koji su je voleli i koji će se stoga odmah osećati kao kod kuće. I dalje je potrebno savladati jednu osnovnu veštinu koja se na žalost ne zove toliko "refleksi" koliko "pamćenje". Jer svi refleksi, dobar tajming i poznavanje komandi (koje su zaista smešno jednostavne, što bi se reklo dečija igra) na ovom svetu neće vam pomoći protiv igrača koji je (kao Miljan, recimo) učio staze napamet. Ali dobro - učenje staza napamet će vam doći prirodno pošto po nekoliko puta













odvrtite svaku, pogotovo kada se radi o onim početnim lakim stazama iz Bronzanog šampionata.

E da - kao što je bilo i očekivano, na početku imate samo osam osnovnih staza, a ako želite da se vozite po nečemu što je malo komplikovanije, moraćete da prođete šampionate od kojih se svaki sastoji od po četiri staze. Bronzani i Srebrni su prilično smešno laki, ali Zlatni i Platinasti bi već mogli da predstavljaju izazov... Uglavnom zato što je teško popamtiti kada će sledeća krivina, moram zlobno da primetim. Dakle, nemojte me shvatiti pogrešno - nikada nisam imao preterano hvale za ideju na kojoj se zasniva igrivost MicroMachinesa, ali ne mogu poreći da je igra zarazno zabavna kada se okupi ekipa oko konzole.

Ali, kada je igraš sam, baš i nije. Pre svake trke birate vozača. Oni su opet dečije-bleskasto dizajnirani (od pandura do Frankenštajnovog čudovišta) i odgovarajuće vozilo - postoji po pet vozila za svakog vozača. No, vozači ne čine primetnu razliku. Vozila su slatka i lepo izgledaju (o izgledu malo ćemo kasnije), ali ni ona ne čine primetnu razliku. Između klasa vozila ćete primetiti razliku u osetljivosti i načinu upravljanja: gliseri sporije skreću, motori se više zanose i slično - ali to je osnovno, mada od ove igre se ni ne traži više. No, veliki novitet koji mora biti pomenut je Micro GP môde, u kome je kamera postavljena dosta slično kao u tradicionalnijim (realističnijim) trkačkim igrama. Ovakav pogled ne menja bitno stvar (osim što ne možeš više da dosađuješ o tome da ne vidiš kada dolaze krivine -prim. Milj.) ali je zanimljivo probati, jer možete malo bolje da uživate u grafici okoliša.

Grafika je najbitniji pomak kod ove igre - uživaćete gledajući okoliše po kojima su smeštene staze: soba malog naučnika, jezerce, dvorište, štala u kojoj je žurka.... Sve okolo je živo i mrda, čak često utiče na trku - kad se vozite po gredi u štali pazite na životinje i balone, u bašti vam smetaju biljke-mesožderke, pa su tu Tatine noge i slična veselja... Sve je lepo, šareno i taman dovoljno detaljno da ne izgubi neku sličnost s crtanim filmovima. Moramo napomenuti i sjajno urađenu vodu u nivoima s gliserčićima (a bogami i u drugim nivoima u kojima malo morate da menjate između automoblia i glisera - da, ima i toga). Kola su detaljno i lepo urađeni 3D modeli koji se primetno razlikuju samo izbliza i na uvodnim menijima. No, boja bi trebalo da bude dovoljna za prepoznavanje svog pulena u surovoj trci Mikro Mašina.

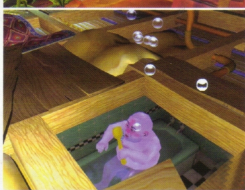
I to nas dovodi do zaključka koji smo na neki način izneli na početku - ova igra je prava zabava samo u više igrača. Ma koliko slatka grafika bila, nema tu baš dovoljno fleševa da biste je puno gledali, niti je dovoljno zanimljivo voziti se protiv kompjutera koji ne psuje kada mu vozilo spadne sa krivine i ne svađa se s vama kada na njemu upotrebite neki od specijala koji su rasuti po stazama. A i zabavni modovi kao što su Bomb Tag i Vanilla su prava stvar u više igrača! Stoga, ako volite detinjastu zabavu veoma prijatnu oku i ako imate društvo s kojim volite da uživate u svojoj crnoj konzoli, probajte MicroMachines.















PlayStation 2

Izdavač:	SCEA
Žanr:	Platforma
Vrsta medija:	CD
Količina:	4

Ostale platforme	
Game Cube	ne
X-Box	ne

1 igrač • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
8	9	10	9	95%

autor: Miljan Lakić

RATCHET & CLANK

Svi se sigurno sećate igre Jak and Daxter koju smo na sva zvona nahvalili u našem opisu od pre skoro godinu dana (broj 20). Iako sjajna, igra nije postigla uspeh kakav zaslužuje jer je pala u senku bombastičnih naslova kao što su Final Fantasy X, Grand Theft Auto 3, a fudbal ne moramo ni da pominjemo. Ratchet & Clank je razvijan već duže vreme od strane Insomniac Gamesa, u cilju da bude bolji od konkurencije i da možda ipak pokaže da su platforme još uvek među najboljim igrama na tržištu. Developeri igre su uspeli da dokažu ovu tvrdnju, iako je konkurencija u ovom žanru ove godine zaista neverovatno jaka. Treba li da pominjemo Slaja ili Maria, trebalo bi da su vam još uvek vrlo sveži u sećanju.

Lap: 1/3 Time: 0:43:41

Za neobaveštene, radnja igre Ratchet and Clank se odvija na nekoliko imaginarnih planeta komičnog univerzuma. Ove svetove nastanjuju roboti, elieni i ostali raznoliki jun(a)ci i ne-junaci. Ratchet, kao što verovatno iz naslova možete zaključiti, je glavni igrivi lik, dosta poput Jaka. Ovo "visoko" (u odnosu na Clanka), krzneno životinjče, (Insomniac krije njegovu rasu i poreklo) poseduje čitav niz spravica (čitaj oružja) koje će ga izvlačiti iz nevolja. Clank, je pak, maleni robot koji je uspeo da se izmigolji iz kandži zloglasne rase Blargova.

Koji je razlog tome, pitate se? Blargovi su uništili sopstvenu planetu zagađenjem, prenaseljenošću i ostalim nepromišljenim i nemarnim radnjama (pravite neke paralele jel' da?). Njihov vođ je odlučio da, jednostavno, preuzme lepe, čiste delove svake planete u njihovoj galaksiji i tako reši problem. Na nesreću stanovnika ovih planeta, Blargovi imaju dovoljno snage i moći da ovo i ostvare. ALI, zato su tu naši heroji!

Clank je saznao za zlu rasu robota koje su Blargovi stvorili i šmugnuo je prvim slobodnim svemirskim brodićem. Međutim, nekoliko robota ga je pratilo na njegovom putovanju ka novoj planeti. Njegov brod je upucan i Clank se srušio na planetu na kojoj Ratchet živi i ETO, Ratchet i Clank se susreću prvi put. Od njihove prve konverzacije o sudbini univerzuma imaju potrebu za brodom. Ratchet je petljao nešto oko broda ali mu je falio jedan ključni deo, a Clank je bio taj koji će to srediti.

I eto njih u svojoj prvoj avanturi. Vi, igrajući kao Ratchet, slećete na prvu planetu (naravno, na neuobičajen način) u nizu vaših avantura, i nailazite na vođu te planete koji tek što je završio razgovor sa Blargovim glavnim čovekom. Pošto uništite par eliena i robota, primorani ste da porazgovarate sa njim. Tada vam on zadaje par misija (koje morate kompletirati da bi otključali još nivoa) jer morate naći novi brod, koji će vam on obezbediti.

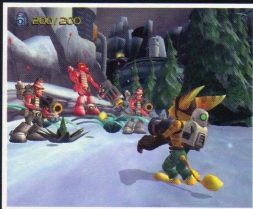
Gameplay

Na svim nivoima, postoji bezbroj lokacija koje morate istražiti. U početku ćete biti možda pomalo sputani, ali posle malo istraživanja pronaći ćete mnogo lokacija sa tajnama. Na primer, pošto vam vođa prve planete kaže da uzmete brod, postoji par zona koje možete istražiti i pronaći korisne predmete. Umesto da, kao u većini platformskih igara, skupljate



novčiće ili nešto slično, u Ratchet and Clanku fokus je na prikupljanju mnogo praktičnijih sitnica - šrafova i matica. Jedan šrafić bi predstavljao jedan bod (ili jedan evrić po našim pojmovima).

U početku čak izgleda kao da dobijate i previše "bodova", međutim, kada stignete do lokacije gde se kupuju oružja, razumećete, sve ćete razumeti... Dobra stvar: "tezge" sa naoružanjem su vrlo pažljivo i promišljeno raspoređene na svim planetama. Loša stvar: istaknute cene na robi kao i suženi izbor naoružanja na startu. Kroz celu igru, ukupno ćete pronaći 35 primeraka oružja i spravica, koje ćete ili kupovati ili zaraditi izvršavanjem raznih zadataka. Možda ni ne moramo da vam kažemo, osim tog oružja moći ćete da prikupite toliko ostalih zvrčkica da ćete se pogubiti u njima...
Među tim oružjem su i bacači plamena, bombe, raketni lanseri i još mnogo oružja sa čudnim imenima koja se uklapaju u šašavu atmosferu igre. Osnovni alat koji Ratchet vucara unaokolo (pustićemo vas da sami pogodite šta je u pitanju, iako mu to nije ime) možete koristiti da klepećete po zlikovcima ili da otvorite određene delove nivoa. Kao i u svakoj drugoj platformi, spisak osnovnih poteza je standardan. Tu je klasični dupli skok za dosezanje viših platformi,



Zvuk

He, he. Simpa. Ratchetov glas se najbolje može opisati kao glas tinejdžera koji se trudi da zvuči kul. Znači, dubok glas sa onom intonacijom koju ste sigurno čuli u





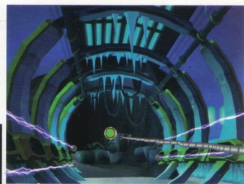
crtaćima. A Clank zvuči baš onako kako očekujete - sofisticirani robot sa ogromnim fondom reči. Njegov glas odzvanja i često je pomalo iskrivljen da bi dočarao efekat robotizovanog lika.
Pozadinska muzika je možda malo dosadna. U stvari, posle dužeg igranja će vam verovatno biti muka od jedne iste melodije koju ste slušali satima unazad. Lek? Pa igrajte kraće, hehe... Ponovo pominjemo bacač plamena, jer je zvuk koji on proizvodi pravo iskustvo.











a Ratchet će se takođe izvući na mišiće ako se okačite na nešto. Jedno razočarenje za fanove Jak i Daxtera - Clank se neće uzverati na vrh litice da bi izvukao Ratcheta, ko razume shvatiće.

Par reči o kontrolama

Analogne kontrole su dosta standardno upotrebljene. Ali sam raspored funkcija na joypadu će možda nekome zasmetati. Na primer, da bi promenili oružje morate DRŽATI trougao. Kvadratom ćete uheftati neprijatelja u čelo, dok na krug koristite oružje/spravicu koja je trenutno selektovana. Najstandardniji potez od svih je iksić kojim izvodite skok, a za dupli skok morate pritisnuti isto dugme još jednom.
Negde na početku igre činiće vam se da je igra prilično lagana. U suštini dozvoljeno vam je da vas pogode tri puta (a kada se ovo desi pojavljuje se HUD koji vam pokazuje da ste izgubili jedan "komad" zdravlja) ukoliko ne nabavite "Upsarin" (energetsko poboljšanje). Poneka zagonetka ili prepreka može biti malo zbunjujuća ali nikako nezaustavljiva za pravog igrača. Veštačka inteligencija neprijatelja se povećava progresivno kako dobijate nova oružja, kao i njihova količina.

Grafika

Od samog starta ćete primetiti veliku sličnost između Jak and Daxtera i Ratchet and Clanka. Svetovi kojima putujete su upečatljivo izdetaljisani, sa jasnim i zasićenim bojama. Neke od planeta teže ka mračnijem i sumornijem izgledu sa mnogo zamki koje će vam otežati kretanje na njima. Na drugoj strani, neki svetovi su toliko živi i lepi da prosto nemamo sa čime da ih uporedimo. Pogledajte samo slike.



Očigledno je da Insomniac Games imaju razloga da budu ponosni na svoj trud uložen u grafičku prezentaciju kao i u ostale delove igre.

Ratchet, već ranije opisan, "šeta" šiljata ušesa, krzneni autfit i visoku, mršavu konstrukciju tela. Clank, je toliko minijaturan u odnosu na Ratcheta da je njegovu fizionomiju teško i opisati. Bitno je to da je mali itekako koristan u određenim sekcijama igre.

Animacije su, prosto govoreći, fenomenalne. Možete da trčkarate, a onda skočite, pa izvedete dupli skok, posečete neprijatelje sa vašom alatljikom, sve to bez imalo štuckanja ili zaostajanja. Frejm rejt vrlo retko, ako uopšte, pada čak i prilikom sveopšteg napada futuristčkih neprijatelja koji vas okružuju. Sa bacačem plamena, čestični efekti i sam plamen prosto prže. U stvari, sva oružja i njihovi efekti su vrhunski kreirani.

U ukupnom skoru Ratchet and Clank je evidentno materijal za Igru Godine, ali nedostaje onaj šmek za malo starije igrače koji je danas neophodan za globalni uspeh neke igre. Sigurno da je nadmašio svog prethodnika Jak and Daxtera u većini kategorija, i da je konkurencija vrlo jaka. Direktno poređenje sa Sly Cooperom se prosto ne usuđujem da napravim (zbog toga što OBOŽAVAM tu igru). Elem, zadivljujuća grafika, sjajan gameplay, pa i zvuk, sve je tu. Ma niko vas ni ne pita da li volite platforme, nabavite ovu igru! Previše je dobra da bi je propustili...





Gadžeti

Heli pack
Koristite vaš Heli Pack da izvedete Boost Jumps, Heli Jumps i Glide-ove. Jedino što nemate uz njega je garancija.

Pyrocitor
Pogodili ste, ovim oružjem ćete potpaliti svu silu neprijatelja koja se zaletela na vas. Da ovo je bacač plamena sa zvrčkom. I nemojte zaboraviti da veće neprijatelje morate držati malo duže na vatri.

Grind Boots
Iako nisu na spisku zvaničnih gadžeta ove čizmice su posebno korisne u klizanju niz šine.

Hydro Displacer
Ako ste pogodili da ova spravice ima veze sa vodom, sigurno niste mogli da pogodite da ona sardži čitavih 50,000 litara vode.

Glove of Doom
Pretvorite vaše ruke u mašine za eliminaciju neprijatelja. Gledajte kako iz vaše rukavice nastaje jaje iz kojeg se pojavljuju Agenata Prokletstva koji se sami navode ka neprijateljima. Ukupno možete kontrolisati 8 agenata.

R.Y.N.O.
Ovo oružje se može nabaviti samo na crnom tržištu zbog svojih neverovatnih mogućnosti. Ono sadrži višestruke samonavodeće rakete koje mogu promeniti ishod svake bitke.

Bomb Glove
Oružje srednjeg dometa koje koristite da regulišete neprijatelje IZA sebe. Posebno efikasno protiv grupe neprijatelja ili statičnih neprijatelja.

Mine Glove
Rukavica kojom postavljate lebdeće mine, koje imaju najveću razornu moć. Kada neprijatelji dođu dovoljno blizu, biće bomba BUM. Posebno upotrebljivo iz prvog lica.

Walloper 3000
Najpopularnije oružje malog dometa koje u stvari predstavlja boksersku rukavicu koja funkcioniše kao u crtaćima, samo se izduži i PLJAS!

Magneboots
Ove čizme se privlače sa Magna-Stripsovima i omogućavaju vam da hodate po vertikalnim zidovima ili čak naopačke. Ali SAMO po Magna-Stripsovima.

Omniwrench 8000
Kao što mu ime kaže ovo je miks između alata i oružja. Kao oružje će vam poslužiti Comet-Strike, Hyper-Strike ili Multi-Strike.

Trespasser
Trespasser će vam biti neophodan da otvorite Invinco-Locks (nekakve Ultra brave).

Izdavač:	ZOO
Žanr:	Menadžer
Vrsta medija:	CD
Količina:	1

Ostale platforme	
Game Cube	ne
X-Box	da

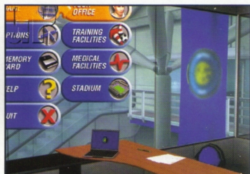
1 igrač • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

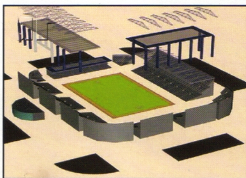
zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
5	8	6	9	81%

autor: Igor Simić

PREMIER MANAGER

Čekali smo septembar, pa oktobar, pa novembar!!! I na kraju dočekasmo (kako i kaže narodna poslovica) novog menadžera. Stari 2001 je bio "onaaako" i našu pažnju nikako nije mogao da održi na željenom nivou sve do sada, ili... izgoresmo, bre, čekajući da ponovo menadžerišemo!!! Pred proizvođače menadžerskih (fudbalskih) igara Championship manager je postavio nove standarde (još uvek, i mislim zauvek na PC-u - sumnjam u tačnost najava koje kažu da će se verzija 2002/03 pojaviti i na "svemogućem" X-boxu.) - tačnost u podacima koja se graniči sa fanatizmom, veliki broj karakteristika prilikom ocenjivanja fudbalskog umeća igrača i uvođenje što većeg broja "nefudbalskih" faktora koji su deo stvarnosti jednog menadžera. E, sada se potpuno nepoznati Zoo pojavio pravo niotkuda, rešio da ispoštuje postavljene standarde, i u tome uspeo !!! I to uspeo - ohohoooo!!!
Prosto je neverovatno kako je ova igra iz vedrog neba došla do top ten-a u Evropi za samo dve nedelje. Naime, anonimni proizvođači su istakli prednosti "svoje" igre i pustili da roba sama govori... U normalnim uslovima, sa sadašnjim marketingom (X-box prednjači) to je bila potpuno luuuda ideja, ali evo dokaza da se za dobrim konjem prašina uvek diže, i to kako. Simpatični Premier manager iznenadiće vas, i na prečac osvojiti svojom osnovnom idejom - Premier manager je, de fakto, RPG igra ! Da, RPG koji vas stavlja u ulogu fudbalskog menadžera. Svaki vaš potez može biti i drugačiji, jer je sistem igre takav da su vam uglavnom ponuđena 4 odgovora. Biranjem odgovora komunicirate sa: trenerima, fizioterapeutima, predstavnicima štampe(!!!), sekretaricom, direktorom kluba, igračima, menadžerima... Ma, ludnica !
Sama igra je izuzetno realistična, tako da će vas u klubu dočekati sa određenom dozom skepse, jer ste vi debitant. Prilikom preuzimanja velikih klubova (kao što su Real, Barsa, Mančester, Bajern...) može vam se desiti da vas na samom početku, ako se ne šlihtate dovoljno, odbiju, ili izbace iz kluba uz obrazloženje da debitant nije čovek za njih! Svaki fudbaler ima svog menadžera koji ga predstavlja u odnosima sa vama, svaki put kada vas kontaktira klub koji je zainteresovan za nekog vašeg igrača pojaviće se njihov menadžer (poneki zaista liče na one iz stvarnosti).
Gledanje meča je dobro rešeno, mada, ponekad iznenađuje inertnost u prikazivanju prilika (šutnete 15 puta na gol, a nigde nijednog highlighta). Možete voditi klubove iz: francuskih, nemačkih, španskih, italijanskih i engleskih liga. Baza igrača je izuzetna, ocene poprilično realne... SVE je na mestu; još da nema onog učitavanja svake face i lokacije sve bi bilo mnogo bolje. Igrajte Premier manager, nećete ni primetiti koliko je vremena prošlo i koliko ste toga naučili.











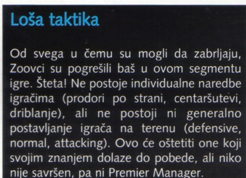
Jugo-igrači

Praksa da se u igrama ovog tipa potpuno zapostave, ili čak okrutno izbace svi naši klubovi i njihovi igrači, u ovoj igri nije nastavljena. Sigurno će vas obradovati podatak da su tu SVI jugoslovenski internacionalci koji igraju u Evropi, plus još tridesetak fudbalera "Partizana" i "Crvene zvezde", koji nisu "osakaćeni" ocenama. Naj-podatak je naš najjeftiniji igrač u igri - Vitomir Milošević iz Triera !!! Obratite pažnju na menadžera Vlade Jugovića, Slavišu Stankovića koji je crnac!!!



Loša taktika

Od svega u čemu su mogli da zabrljaju, Zoovci su pogrešili baš u ovom segmentu igre. Šteta! Ne postoje individualne naredbe igračima (prodori po strani, centaršutevi, driblanje), ali ne postoji ni generalno postavljanje igrača na terenu (defensive, normal, attacking). Ovo će oštetiti one koji svojim znanjem dolaze do pobede, ali niko nije savršen, pa ni Premier Manager.





Od 1. septembra počeo je sa radom BEOSOFT KLUB!

PRIDRUŽI SE!

Biti član Beosoft kluba, znači posedovati člansku kartu (Standard, Silver ili Gold Privilege) sa kojom možete ostvariti razne pogodnosti. Kao što su:

-prilikom svake kupovine u Beosoftovim prodavnicama dobijate poklon koji smo pripremili za taj mesec.
-besplatno dobijate katalog svaka 2-3 meseca na kućnu adresu; -mogućnost sakupljanja bodova koji vam omogućavaju popuste prilikom kupovine u Beosoftu (1.000 dinara i više).
-ekskluzivne kape i majice koje se neće nalaziti u slobodnoj prodaji; -pozivnice za velike Beosoft žurke.
I još mnogo toga...

Ako želite da, potpuno besplatno, postanete član Beosoft kluba dovoljno je da:

-popunite kupon u bilo kojoj Beosoft prodavnici; -posetite naš sajt www.beosoft.co.yu
-nam pišete na e-mail: club@beosoft.co.yu ili ostavite svoje podatke putem telefona:
011/30 45 700 i 011/30 45 701
Karticu ćete dobiti na kućnu adresu.
Radujemo se što ćemo i dalje sarađivati i družiti se.
Vaš Beosoft klub.



Beograd • Gospodara Vučića 160,tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606
Novi Sad • Miletićeva 36, tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36
Čačak • T.C. Vavilon, 1 sprat, Gradsko šetalište BB

PlayStation 2

Izdavač:	Universal Interactive
Žanr:	Platforma
Vrsta medija:	CD
Količina:	1

Ostale platforme	
Game Cube	ne
X-Box	da

1 igrač • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
7	8	8	7	78%

autor: Miloš Marković

SPYRO 4

Spyro je na PSX-u važio za kvalitetnu platformsku igru, koja je stajala rame uz rame sa brojnim drugim platformama. Kako je vreme PSX-a "pršlo", Spyro je osetio potrebu da emigrira na bolji sistem. Ali upravo ovde se krije glavna začkoljica. Iz iste kuće je, doduše nešto ranije, izašla igra po imenu Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex. U poređenju sa ovom igrom, Spiro bitno zaostaje. Ali nije sve tako crno, i nemojte očajavati. Spyro je i dalje ostao sladak mali ljubičasti zmaj. Ako bi poredio igru sa Crashom, što bi bilo i najbolje, onda moram reći da je igra sasvim fer i korektno urađena, sa puno akcenta na platformske elemente. Iako nema ničeg novog i neviđenog, Spyro je ipak i dalje igra koju vredi igrati. Pre svega, ona je zadržala svoju igrivost, tj. trajnost. Pojedini nivoi su ispunjeni skrivenim gemovima, koje o5 morate da skupite. Moram odati priznanje programerima što nisu uništili igrivost - svaka vam čast! Moram priznati da me je igranje svakog sledećeg nivoa sve više i više opuštalo. To vam je kao kada jedete neki kola: znate da nema ničega što ranije niste probali, ali uprkos tome uživate u svakom zalogaju (kako slikovite primere ima ovaj saradnik prim.ur.). Spyro kreće sam u avanturu, ali znajte da će na svome putu imati mnogo pomoćnika. Neki od njih su gramzivi pa će svoje usluge naplaćivati (šta, neko se prepoznao u ovome???). Najkorisniji pomoćnik u igri biće mali DragonFly koji će lebdeti oko vas i skupljati gemove koje ste vi, možda promašili. Ali vratimo se mi na sam svet. Iako grafički ne izgleda nešto posebno i ne koristi dobar deo resursa,



























Spyro i dalje izgleda lepo i šareno. Animacija mladoga zmaja je na zavidnom nivou, kao i animacija ostalih likova.

Što se tiče inovacija, jedna od najbitnijih je uvođenje mini-igara. Takođe, Spyro sada ima mogućnost da bljuje vatru u raznim oblicima, pa čak i da izbaci vatrenu loptu. Ali to nije to. Kako napreduje kroz igru, naš zmaj će moći da svojimdahom ledi i šokira. Takođe, mali zmaj može da se vere po zidovima i tako se popne na neku platformu koja je previsoka čak i za dupli skok. Svi ostali potezi su manje-više viđeni u ranijim delovima. Mini-igre su koncipirane tako da Spyro mora za određeno vreme da pređe određen deo puta i skupi određen broj gemova. Moći će i da se trka sa ostalim likovima iz igre. I najbitnije od svega je što Spyro sada može da vozi razna vozila. I to će mu dati mogućnost da velike udaljenosti pređe očas posla.

O zvuku ne treba toršiti puno mesta. Treba spomenuti to da je glas veoma dobro urađen, bolji od nekih u druim igrama koje su dobile bolje kritike. Muzika je takođe mnogo dobra. Ponekada je vesela, a ponekad mračna - u skladu sa okruženjem.

Završna reč bi se svela na to da Spyro: Enter the DragonFly je za nekoliko nijansi bolja od prosečne platforme. Nažalost, Sly Cooper i Crash Bandicoot su mu ovaj put odmakli. Kada se sve sabere i oduzme, ovu igru treba odigrati, jer ako ništa drugo, onda je opuštajuća.

PlayStation 2

Izdavač:	989 Sports
Žanr:	Simulacija boksa
Vrsta medija:	CD
Količina:	1

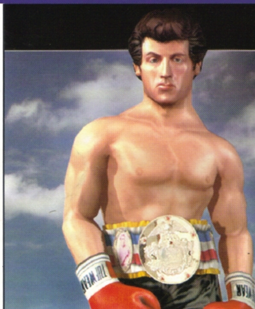
Ostale platforme	
Game Cube	ne
X-Box	ne

1-4 igrača• Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
9	9	10	9	90%

autor: Igor Simić

ROCKY







Davno beše, sećam se ja... Kao kroz maglu odzvanjaju reči klinaca: "Si gled'o 'Rokija'?" Mali sam bio... Mnooogo mali... Ali sećanje na legendarni serijal i njegov uticaj na moj život nikada neće nestati. Simiću, jesi li ovo ti, ili to iz tebe govori Daniela Stil ??? (Prim. ur.)

Behu to srećne godine u Americi (sedamdesete)... "Običan" narod imao je "sve" osim belca koji će biti šampion sveta u teškoj kategoriji. Naime, poslednji veliki šampion nestao je sa likom Roki Marsiana, a od tada pa sve do dana današnjih (nekih četrdesetak godina) šampionski pojas je vlasništvo "obojenih" majstora plemenite veštine. I tako je filmska industrija, nemoćna da promeni stanje u boksu, odlučila da narodu podari "virtuelnog" šampiona sveta u teškoj kategoriji - Rokija Balbou. Iz nekog budžaka u kome je snimao porno filmove C klase izvukli su Italo-Amerikanca (kakav je, uostalom, i glavni lik filma), sumnjivog morala i dobrih fizičkih predispozicija (iako nikada nije imao kilažu za tešku kategoriju), Silvestera Stalonea. Film se "zavrteo" na velikim platnima širom Amerike, vrlo brzo posao pravi hit, i nova zvezda je rođena! Roki je doživeo 5 nastavaka i iako o tome ne postoji nikakva zvanična statistika, postao najgledaniji filmski serijal osamdesetih...









Ovoga puta priča o američkom snu plasirana je celom svetu kroz lik mladog boksera lavljeg srca Rokija Balbou. Roki je lokalni bokserski šampion, radi u mesari gde pomalo trenira svoje bokserske sposobnosti, voli ga ceo komšiluk: dečko iz komšiluka, ali uz naporan rad sve se može, samo ako verujete u ostvarenje svojih snova...

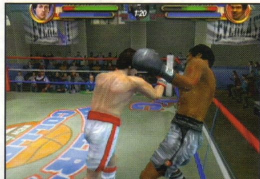
No, evo, dočivesmo da legendarni filmski serijal bude reanimiran kroz istiomenu igru 989 Sports-a. Roki je ponovo živ!!! Više nego odlična ideja 989 Sports-a, da se saga o najpoznatijem "bokseru" našeg vremena nastavi naišla je na fantastičan odziv publike i... posle DESET godina u Americi se ponovo prodaju majice sa likom Silvestera Stalonea i natpisom ROCKY. Pažnju pasioniranih igrača i zaljubljenika u plemenitu veštinu privukla je osim dobrog imena i izvanredna realizacija ideje.

Rocky se vrlo brzo probio na sam vrh liste bokserskih simulacija, što mu i nije bilo teško jer se nastavak Knocout Kingsa očekuje tek u februaru, ali i u top ten SVIH sportskih simulacija, što definitivno treba istaći kao uspeh jer je konkurencija (NBA live, NBA 2K3, NFL Game day, NHL live, Pro evo, WE serijal, PGA Tour, LMA manager...) prejaka. Sličnost između igre i filma je neverovatna i igrati Movie mod znači vratiti se svim onim protivnicima i događajima iz filmskog serijala. Sve počinje 25. novembra 1975 ?! u Filadelfiji (identično filmu), a nastavak znate: Roki Balboa će postati veliki bokserski šampion, ali do te faze treba proći sve ono što i Balboa u filmu. Na početku umesto











džaka udarate u svinjsku polutku, protivnici su identični onima iz filma, postajete lokalni šampion, a onda vas veliki Apolo Krid (neporaženi šampion sveta) izvlači iz "budžaka" pružajući vam šansu da se predstavite naciji... Veeelika je šteta što nije moguće namestiti dešavanja u igri tako da oba boksera padnu na kraju 15-te runde, ali... Film teče dalje - videćete. Fantastična ideja za Karijer mod! Za ovakav potez 989 Sports dobio je čistu desetku.

Hajde da malko popričamo o dešavanjima u ringu. Slažete se ? Borbe su izuzetno realno predstavljene, a koliko je to izuzetno, možda će vam reći činjenica da je Rocky (možda malkice pristrasno i nerealno) već proglašen za najbolju boksersku simulaciju do sada. Izvanredno kretanje igrača u ringu i pokreti boksera prilikom manevara će vas izuzetno odobrovoljiti, a udar-





ci će vas toliko zagrejati da ovu igru nećete ispuštati ni kada spavate! Udarci koje borci izvode zavise od analogije vašeg kontrolera, skoro potpuna analogija prilikom izvođenja udaraca dovešće vas do toga da "velike" udarce izvodite ređe, da "skraćujete" prednji direkt... Ma prosto je neverovatno koliko je bokserskog znanja moguće prezentovati u ovoj igri. Verovatno ćete se u početku odlučiti za Sparing mod u kome ćete najlakše savladati osnovne udarce, jake udarce, kratke serije kao i kombo udarce... Nisam siguran koliko je udaraca moguće izvesti u Knockout Kingsima, ali Rocky ima oko 170 pokreta na listi, što će vam uz analogiju džojstika biti više nego dovoljno za sjajne predstave, i odličnu zabavu u 2 igrača.

Obratite pažnju na glasove iz publike koja zna i da gađa limenkama, ostacima od cigareta, a ponekad i staklenim flašama! Glas vašeg trenera (legendarni Irac Mik) je pozajmljivao lik koji je glumio u filmu, likovi svih boraca su jako slični onima iz filma, i ponekad se zapitam da li sam ja to facu announcer-a već video negde (nisu valjda i to "skinuli" iz filma). Odlični udarci, izvanredna interakcija između boksera, padovi... Sve je potpuno realno.

Prelaženje Movie moda omogućiće vam učestvovanje na KO tournamentu, i otvoriti vam delove filma i soundtrackove koje možete videti u Gallery... Super!

Puno sreće i puno sećanja na jednom mestu. Vrhunska simulacija boksa i interaktivno učestvovanje u filmu - to vam je "Rocky"!

PlayStation 2

Izdavač:	Red Storm
Žanr:	Akcija
Vrsta medija:	CD
Količina:	1

Ostale platforme	
Game Cube	da
X-Box	da

1 igrač • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
9	9	7	8	89%

autor: Filip Jovanović

SUM OF ALL FEARS

Pre neka 2-3 meseca domaća publika je imala prilike da u bioskopima gleda film The sum of all fears, iliti "Suma svih strahova" sa Morganom Freemanom i Benom Afleckom. Pomenuti film je još jedan u nizu pravljenih po uzoru na romane megapopularnog Toma Clancya. Uporedo sa filmom, na tržište je izašla i igra i to u verziji za PC. Taktički FPS - već poznato za Red Storm Entertainement - Imala je sve što bi trebalo da krasi jednu takvu igru: dobru grafiku, solidan zvuk, odgovarajuću težinu i dužinu. Međutim, ceo koncept nije puno odmakao od prvog Rainbow Sixa, i to je, uz pomoć Counter Strikea koji je car na tom polju igara već duže vreme, uslovilo loš finansijski uspeh ove igre. Kako na PS2 ne postoji pomama zvana CS verujemo da će igra proći mnogo bolje nego u verziji za PC. Ukoliko niste gledali film obavezno pronađite malo vremena za to, jer priča u igri se samo površno oslanja na priču u filmu.Posle nuklearnog rata za prevlast se bore dve grupacije naizgled različitih pogleda na svet, ali u veoma sličnog delanja. Vi počinjete igru kao član specijalne antiterorističke ekipe FBI-a, i dobijate zadatak da oslobodite TV stanicu u Charlestonu koju su zauzeli momci





koji sebe nazivaju Mountain Men; i to sve za proslavu Nove godine. (Eh, gde će im duša, ne daju vam mira ni da podelite paketiće sa: decom, ženom, babom, ujnom.) Kao i u svakom od 12 scenarija od vas će biti traženo da strada što majne talaca (ponekad nijedan) tako da nemojte pomišljati da se ova igra završava za jedno popodne.

Grafika je, kao što ste već verovatno naviki kad je reč o PS2, možda i najsvetlija tačka igre.



Modeli su odrađeni sa velikim brojem detalja i predstavljaju raj za oči. Svetlost pomoćne lampe na m4 koja prelazi preko ogledala, koračanje po kanalizaciji i kapi koje cure sa cevi, grandiozna osvetljenja i eksplozije, fenomenalne teksture, facial animation... Bukvalno ćete moći da vidite izraz lica (i strah) vašeg saborca kad se budete pripremali za konačan prepad. Mape se prostiru po celom svetu i uglavnom preovlađuju zatvoreni prostori: hale, skladišta i ostala mesta za štekanciju zlih, opakih i priglupih terorista. Da, priglupih. AI je, onako... nedefinisan. Ponekad će vas oduševiti, a ponekad ćete se uhvatiti za glavu i (tiho, da niko ne čuje) zaplakati. Na primer: izlećem ja iza ćoška, ispred mene dugačak hodnik - možda 20metara - na drugom kraju hodnika stoji terorista okrenut ka meni! Uperio on "kalaš", i ništa, kao daleko sam i ne izvaljuje me! Gledam - ne verujem! Približim mu se malo i konačno me primeti. Ja ponovo pobegnem iza magične granice od 20metara, on prestane da puca. A do malopre je trošio šaržer za šaržerom. Strašan i neobičan propust ljudi iz Red Storm-a, pogotovo kad je ostali deo AI-a odrađen veoma dobro (pucanje, skrivanje itd.). Ovo će mnogima ubiti draž igre, jer će iole iskusni snajperista preći svaku (dobro, ne baš svaku) misiju za manje od 10 minuta. Ovaj detalj će vas posebno iritirati u misijama sa alarmom - u trenutku kad bi vas svaki normalan terorista opazio i potrčao ka alarmu, ovaj će i dalje mirno stajati i praviti se da uopšte ne postojite u vremenu i prostoru (van magične granice od 20m). Za ostatak AI-a sam već rekao da nemam zamerki. Protivnici će tražiti što užegliji štek što mogu, tako da će vam to zadavati probleme. Sreća pa je friendly AI malo boji pa će vam saborci često spasavati glavu. Situacija: prolazim prvi u koloni pored sanduka, ne pogledam štek. Terorista me ojadi za dobrih 70 odsto. U tom trenutku moj spasilac sa nekih 10 metara odatle primećuje uštekanog i daje mu headshot. Slatko!

Na zvuk nemam nijednu reč zamerke. Ljudi su lepo, pristojno u igru uneli semplove pravog pucanja iz oružja i tu nema zezanja. Audiovizuelni dojam - čista desetka.

Naši utisci o ovoj igri su krajnje pozitivni. Iako uprošćenog koncepta, igra će vam pružiti









dosta zabave, a i dosta vežbe ako ste aktivan CS igrač. Odlična grafika, solidan zvuk, fenomenalan osećaj pri pucanju podiže adrenalin (dobro, ponekad ga i spušta zbog tunjavog AI-a, ali hajde). Da su ispravili tih nekoliko sitnijih propusta igra bi ciljala na prvo mesto među najboljim FPS-ovima na PS2. Ovako, ostaje samo još jendo natprosečno ostvarenje (kojih zahvaljujući umešnim i iskusnim programerima, na naše zadovoljstvo, ima sve više i više).

Izdavač:	Infogrames
Žanr:	Akcija-Platforma
Vrsta medija:	CD
Količina:	1

Ostale platforme	
Game Cube	ne
X-Box	ne

1-4 igrača • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
6	6	7	7	70%

autor: Miloš Marković

ZAPPER

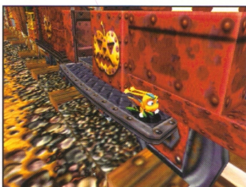
Verovatno je malo starijim igračima poznat pojam Frogger. U pitanju je klasična platformska igra, slobodno mogu reći začetnica svih ostalih sličnih igara. Cilj igre je bio da malu žabu uspešno prevedete kroz vrlo gust saobraćaj na drugu stranu obale. Ne znam tačno kada, ali na novijim platformama se pojavila igra Frooger: the Swampy's revenge. Moram priznati da je bila osvežena sa mnogo ideja, ali pre svega trećom dimenzijom. Donela je dosta inovacija, bolje izvođenje, jednom rečji: sve što se poželeti moglo. Taman da kažete ćao školi na neko vreme - dok ne obrnete igru. E, a šta Zapper predstavlja saznaće te uskoro.

Negde krajm 2000. godine Blitz Games je bio zamoljen od strane Hasbro Interactiva (matične kuće Froggera) da zajedno odrade nastavak Froggera. E, sada, kako se Blitz games otcepio od Hasbroa i prešao u Infogrames, bili su toliko slobodni da naprave klon Froggera, samo malo našminkanog.

Zbunjeni ste? Pa 'ajde da ovo razložimo prosto. Kada neka firma ukrade kÙd originalne igre, ona ima punu kontrolu nad igrom sa beskonačno mnogo mogućnosti da istu izmeni do te mere da se original i ne nasluće. Naravno, lisice se nisu puno trudile i pred nama je naslov Zapper koji je ČISTA KOPIJA ranije viđenog Froggera. Kako ne podnosim lake plagijate. Ovaj opis bi trebalo da završim odmah i sad, ali ću ipak nastaviti kako ne bih izneverio vas.









-Pa, krenimo redom, 'oćemo li?-

Zapper je mali cvrčak koji srećno živi u svom svetu. Do zabune dolazi kada mu drugi ZLI cvrčak otima sve što mu je milo i drago. tj brata po imenu Zipper. Dužnost Zappera kao starijeg buraza je da povrati slobodu svog voljenog bate i nastave da žive srećno; i tako otprilike počinje igra. Cilj vam je da se kroz dvadesetak misija probijete do skrovišta vašeg neprijatelja i istog pobedite. Počinje prvi nivo, i vi shvatate da se sve okrenulo protiv vas. Tu je milijardu prepreka, i isto toliko protivnika. Na vama je da smislite lukav način da ih sve zaobiđete a ne nastradate. Usput, potrebno je da skupljate jaja. Na 100 skupljenih dobijate extra život, a na 50 vam se život popunjava. Iako je plagijat, Zapper zaista dosta pruža. Na primer, moram priznati da sam se prilično zadubio u igru kada sam prešao nekih pet-šest nivoa. Iako mislite da je ovo igra za decu, izazivam vas da probate da pređete 12. nivo. Neki nivoi se komplikuju do te mere da ih nije moguće tako lako preći. Ovo ima, naravno, i svoje dobre i svoje loše strane, ali vi sami prosudite.



Zapper na raspolaganju ima samo tri hit poena, što znači da na jednom nivou možete da maksimalno 3 puta pogrešite. Takođe, pre otpočinjanja nove igre, toplo bih preporučio da odigrate tutorijal misiju gde će vam jako lepo biti opisane Zapperove mogućnosti duplog skoka i zapovanje neprijatelja.

E, sada jedna veoma velika mana igre. Ponekada nećete razlikovati korisne od štetnih stvari na ekranu. Pomisliće te da je dabar drvo na koje se može skočiti. Razlika je u tome što vas dabar pojede, a drvo ne. Ili, na primer, situacija sa pčelama: na ekranu sam jasno video dve nevaljale pčele. I iznenada ja skočim na sledeću kockicu i mene ubija treća koja se stvorila eto, baš tu, u tom trenutku. Kapirate?

Igra je prilično linearna. Prostog je gameplaya i doboro odrađenih scena i animacija likova. Da se pojavila ranije verovatno bi ostala u senci Froggera, ovako je primetismo i ocenismo. Sa moje strane ostaje još samo to da kažem da Frogger 3 neće uskoro, te će možda Zapper biti prava igra za vas.



Izdavač:	Electronic Arts	Ostale platforme	
Žanr:	platforma	Game Cube	da
Vrsta medija:	CD	X-Box	da
Količina:	1		

1 igrač • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
10	9	7	5	77%

autor: Jovana Erčić

TY THE TASMANIAN TYGER

Pred nama je jedna veoma slatka platformica koja na vrlo živopisan način dočarava floru i faunu australijskog kontinenta. Iako je ona namenjena uglavnom deci, mora se priznati da su njeni tvorci uradili lep posao, pa bi Ty The Tasmanian Tyger mogao privući i one nešto starije.

Priča ove igre vrti se oko sakupljanja određenih talismana. Njih ima ukupno pet, a oni bi trebalo da vam pomognu da spasete prijatelje simpatičnog tigrića po imenu Ty, takođe tasmanijske tigrove, iz nečega što se naziva Dreamtime, a gde ih je pre izvesnog vremena zarobio negativac po imenu Boss Cass. Da bi došao do ovih talismana, Ty će morati da skakuće, grize i koristi svoju kolekciju ubojitih bumeranga. Njegov prvi cilj će biti da sakupi što više jaja koja će zatim dati koali Juliusu (da, da, ceo repertoar australijske faune je tu) kako bi mu ovaj pomogao u potrazi za talismanima. U ovoj avanturi će Ty dobiti pomoć još nekih življki, kao što je na primer brbljiva ptičurina Maurie koja će mu davati informacije i savete. A za sve to vreme će i Boss Cass tragati za talismanima. Ko pre devojci...

Kao što definitivno već iz ovog uvoda možete zaključiti, Ty The Tasmanian Tyger je tipična platforma, i po izvođenju ali i po pozadinskoj priči. Igra je, shodno tome, neverovatno jednostavna, ali joj upravo zbog toga nedostaje raznovrsnost. Uglavnom se sve vaše akcije svode na skakutanje i šetkanje, a zagonetke najčešće imaju samo jedno rešenje do kojeg ćete veoma lako doći ako samo koristite vaše vijuge. Nivoi prosto vrve od najrazličitijih stvorenja, uglavnom, kao što smo već imali prilike da pomenemo, pripadnika životinjskog sveta Australije. Pored glavnih likova, tu ćete moći da sretnete i antropomorfne vombate, kljunare ili žabe.

Iako sve ovo nikako nije novo i uglavnom je već viđeno, barem su se programeri potrudili da sve urade kako treba. Oni su zaista dali sve od sebe, što ćete videti već u prvoj animiranoj sekvenci, a grafika u samoj igri zaista odgovara svim savremenim standardima. Iako je dosta toga pojednostavljeno, sve to izgleda zaista sjajno, šareno i slatko. Nivoi su ogromni i otvoreni, sa gomilama raskršća i skrivenih stazica. Sve u svemu, programeri su uspeli da u potpunosti iskoriste sve prednosti 3D okruženja. Sve je urađeno izuzetno detaljno - zemlja je prepuna travice i raznih biljčica, okeani vrve od korala, riba i kornjača, a u džunglama možete videti obilje šarenih pečurki i puzavica... Zbog svega toga sve izgleda istovremeno i slatko, ali i realistično i omogućava vam da se bolje uživite u atmosferu. Tome doprinosi i zaista sjajno urađen zvuk sa gomilom pozadinskih efekata, krikova i pištanja, a muzika koja zvuči potpuno aboridžinski samo podiže sve to na još viši nivo. Jedina stvar koja kvari ovaj ugođaj jeste lik glavnog zlotvora - Boss Cass - koji jed-













Verzije

Ty The Tasmanian Tyger se pojavio istovremeno na PS2, na GameCubeu i na Xboxu. Iako nema baš mnogo razlika između ovih verzija, neke stvari se ipak mogu primetiti, kao na primer činjenica da u varijanti koju smo upravo opisali ponekad podrhtavaju teksture, što se ne može videti na drugim platformama, a i boje su malo manje žive. Ipak, koju god od ovih konzola da posedujete, sigurno ćete biti zadovoljni ovom igrom iako ćete žaliti što ne traje bar malo duže.



nostavno kao da nije dorastao svojoj ulozi. Tačnije, glavni zlikovac u igri Ty The Tasmanian Tyger jednostavno nije dovoljno zao. Na neki način on više donosi neke komične momente, međutim, jednostavno nije dovoljno zabavan da bi to bilo opravdanje. Za razliku od njega, velike probleme će vam praviti tri bossa na koje ćete tokom igre naići. Kao što je to uobičajeno u igrama ovog tipa, svaki od njih ima neku svoju caku koju treba skapirati da biste ga pobedili. Međutim, pogotovo ako imamo u vidu da je ovo igra koja je namenjena prvenstveno mlađoj publici, te cake su ovde veoma opskurne i igra vam neće dati ni najmanji nagoveštaj o njima.

Nažalost, ova preslatka igrica vam neće pružiti baš dugotrajnu zabavu. Ona ima samo sedamnaest nivoa i oni su uglavnom prilično jednostavni i brzo se prelaze. Ukoliko odlučite da samo protrčite kroz igru, trebaće vam svega desetak sati da je završite, a ni odrađivanje nekih sporednih questova je neće baš mnogo produžiti. Velika šteta za ovako dobru igru.

PlayStation 2

Izdavač:	Konami
Žanr:	RPG
Vrsta medija:	DVD
Količina:	1

Ostale platforme	
Game Cube	da
X-Box	da

1-4 igrača • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
7	8	7	10	89%

autor: Mihailo Tešić

SUIKODEN 3

Ako ste pravi ljubitelj RPG-ova i ako posedujete PlayStation, nije trebalo da propustite Suikoden serijal. Ako ste nekim čudom uspeli to da izvedete, ostali ste siromašniji duhom, nesrećniji, uskraćeniji za jednu životnu radost nego što smo mi koji smo igrali Suikoden I i II.

Ozbiljno, zar vam nije bilo neobično da TATE iz Japana po imenu Konami nemaju nijedan pravi RPG serijal preveden na engleski i serviran zapadnoj publici? Pa naravno da postoji jedan: zove se Suikoden, i po skromnom mišljenju pot-











pisnika ovih redova, radi se o najboljem RPG serijalu koji nije proizišao iz Squareovih magičnih laguma. Suikoden I i II su imali sve što bi jedan klasičan konzolarni RPG trebalo da ima, plus još dosta toga što je bilo originalno, i sve je bilo vrhunskog kvaliteta: ogromna priča koja vas vodi kroz avanture, epske bitke i sukobe protiv zla; fin sistem napretka likova; opaku borbu, i to u tri vida: normalan (družina - do šest likova - protiv monstruma/zlotvora), duel (jedan lik protiv zlotvora, odabirate jedan od mogućih poteza, protivnik odabira jedan, pa se



gleda čiji je jači po principu zimikanja... znate valjda šta je zimikanje, niste valjda odrastali isključivo ispred ekrana i monitora, Sega Klinci moji?) i masovne bitke (da, da sukobi armija tj. gomila jedinica koje su predvodili likovi iz vaše družine a la Dynasty Tactics); a tokom igre ste mogli da sakupite čak 108 likova, od kojih ste većinu mogli da vodite kao članove družine ! Da ne pominjemo gomile predmeta, tajnih osobina, kombo napada koje izvodi više likova istovremeno, mini-igru sa skupljanjem recepata i kuvanjem i ostale tajne od kojih mi je definitivno najomiljenija bila ona u kojoj možete da dobijete dva lika za svoju družinu samo ako stignete do određenog mesta u priči za manje od 12 sati - što bi značilo da uvek trčite, uopšte ne čitate tekst i da bežite iz većine bitaka iz kojih možete da bežite! A bio je i onaj baja koga dobijete kao igrivog lika samo ako budete brži trkač od njega, što postajete ako dovoljno puta pobegnete iz bitke... Ovo su samo dva dragulja iz ogromne riznice tajni Suikodena II i za njih znaju samo upućeni. Pa vi vidite kakve su to igre bile i šta su sve nudile u tih četrdesetak (do sto) sati koliko ste mogli svaku da igrate!

U tomsvetlu bi trebalo posmatrati Suikoden III, jer on ima sve kvalitete koji su karakterisali prethodnike: događa se u istom svetu, opet postoji 108 likova... Kapirate, to je nova inkarnacija. U ovom tekstu bi u stvari trebalo da vidimo koje su promene i (nadamo se) poboljšanja u odnosu na prethodnike.

Prvo, očigledno poboljšanje je prelazak u 3D. Nemojte shvatiti pogrešno, nisam od onih koji smatraju da je 3D sam po sebi bolji od 2D-a, ali Suikoden u 3D izgleda fenomenalno. Od fantastične uvodne animacije ravne visokobudžetnom anime crtaću, preko sjajno dizajniranih lokacija i dungeona pa do neverovatno kul modela likova (i nekih malo blesavih, ali treba dizajnirati 108 baš kul likova) koji su sad animirani sve do izraza na licu, grafika u Suikodenu 3 služi na čast PS Dvojci. Ni zvuk nimalo ne zaostaje - kada bi se sve teme ove igre smestile na jedan soundtrack, pitanje je koliko bi diskova zauzeo. I da znate i da se ponavljaju (nije moglo da prođe bez ponavaljanja, mada za to postoji jedan drugi razlog koji je dobar koliko i loš) ali da ne dosade. Najjača strana Suikodena 3 je zaplet, kao i način na koji je prikazan. Nećemo



Legenda o Granici Vode

Kao i mnogo više japanskih igara nego što ste verovatno svesni, i Suikoden serijal je u osnovi inspirisan jednomdrevnom kineskom legendom. Radi se o celom ciklusu narodnih legendi pod nazivom Suikoden (Granica Vode) o 108 hajduka iz XII veka nove era, koji su se hrabro borili protiv zlog uzurpatora carstva. Evo jedne ilustracije japanskog majstora iz XIX veka po imenu Utagava Kunijošiji, koja predstavlja jednog od heroja originalnog Suikodena. Tekst glasi: "u bitci kod Kotošua, želeo je da zarobi protivničkog generala te se sakri međ travu u potrazi za Korenom".





ga razotkrivati, ali poznavaocima Suikodena neka bude dosta to da je smešten u istom svetu, i da će misteriozna nacija Harmonia i ovaj put imati ulogu, iako se igra događa na do sada neviđenoj teritoriji (Zemlje trave i Vexana, koji već godinama ratuju), a bogami biće i pominjanja događaja iz ranijih igara. Konamijev novitet za ovu igru je Trinity Sight sistem, što u suštini znači da ćete veći deo Suikodena 3 igrati iz tri različite perspektive: tu je Hugo iz Zemlje trave, Chris - Vexanski vitez i Gedo iz Harmonie. Ova tri lika doživljavaju mnoge iste događaje, ali ti događaji poprimaju dublja ili sasvim nova značenja kada ih pogledate iz različitih uglova (tj. uglova sva tri lika). U tome je lepota Suikoden 3 priče - pored toga što su događaji prikazani u njoj neverovato zanimljivi, puni prokreta i iznenađenja, političke intrige, prevare, epskih sukoba i čega sve ne. Bravo, majstori, pokazali ste svima šta znači dobar zaplet, pa još stručno izveden! Jedini mali problem je repetativnost, jer ćete prolaziti kroz neke lokacije i dungeone po tri puta, što malo smara, jer skoro svi dungeoni imaju linearnu putanju (iako su dizajnirani tako da se to na prvi pogled ne vidi). Sistem borbe je ostao sličan, ali je izmenjen u sve tri varijante. U standardnom fajtu opet vodite do šest likova koji prelaze nivoe i tako dobijaju opciju da poboljšaju skillove i steknu nove magije, kao i veći broj magija koje mogu da bace (magije se dobijaju tako što lik opremite Runom, a svaka Runa omogućava neku vrstu magije - naravno, postoje i kombinacije runa i kombo napadi likova). Ono što je promenjeno je da sada i postoji prostor tj. kretanje u fajtu, kao i da su sada vaši likovi podeljeni u tri grupe od po dva lika, tako da efektivno zadajete tri komande po potezu tj. komandujete samo jednim likom iz svakog od tri para dok onaj drugi izvršava akciju prema svom AI šablonu. To baš i nije najsrećnije rešenje, jer AI i nije neki, pa će se likovi kojima niste zadali komandu najčešće ili braniti ili pritrčati protivniku ne bi li ga udarili, što ih čini sjajnom metom za "friendly fire", ako ste recimo naredili bacanje neke magije koja kači malo veći prostor. No, kada se uhodate i naviknete na ovaj čudnovat sistem (a trebaće vam vremena) fajt postaje pravo zadovoljstvo. I dueli su promenjeni (nabolje) jer sada postoji i duel bar, koji se puni uspešno izvedenim napadima i dodatno pojačava napade onome kome je veći (šta se smejte, stvarno je tako!). Nažalost, nešto je moralo da istrpi - a to su strateške bitke, koje se sada više ne vode između nekoliko jedinica, već između malo većih grupica likova, i čak su i predvidljivije nego što je to bilo u prva dva dela (i ranije se videlo da ne možete da izgubite i da su prograrameri sve bitke predodredili da bi priča tekla kako je zamišljeno, ali je bar bilo mnogo dinamičnije i zabavnije).



Ako vas ponese priča i ako se saživite s likovima i njihovom sudbinom (što vam neće biti teško) možete da proletite kroz Suikoden za dvadesetak i nešto sati. No, ako vas ne ponese želja da sakupite svih 108 Zvezda Sudbine, da izgradite svoj zamak do kraja (videćete već šta sam time hteo da kažem, a igrači prethodnih Suikodena će znati) da otkrijete tajne dungeone i sva ostala čuda i tako izgubite celih stotinjak sati života - onda možda i niste pravi RPG sladokusac.



PlayStation 2

Izdavač:	THQ
Žanr:	3D platforma
Vrsta medija:	CD
Količina:	1

Ostale platforme	
Game Cube	ne
X-Box	ne

1-2 igrača • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
7	5	9	8	79%

autor: Jovana Erčić

RUGRATS

Odmah na početku - jedno malo upozorenje. Ne očekujte previše od ove igre. Ona je zamišljena isključivo kao kratkotrajna razbibriga koja bi trebalo da vas opusti i da vam omogući da na neko vreme "pustite mozak na otavu". I u tome je sjajna, zaista sjajna.Eksperimentalno mesto, neka vrsta velike igračke, The Play Palace 3000 je pre izvesnog vremena napušteno, tačnije odrasli su prestali da se brinu o njemu. U pitanju je, u stvari, ogromna lokacija sa gomilom virtuelnih svetova. Članovi grupe koja je u stvari glavni junak ove igre, Tommy, Chuckie, Kimi i blizanci Phil i Lil bi je verovatno potpuno izignorisali da se nije desilo nešto sasvim nepredviđeno. Naime, zla Angelika je "kidnapovala" njihove omiljene igračke i zaključala se na vrhu najviše kule u zamku Play Palace 3000. Sledi ucena (otuda uostalom i podnaslov igre - Royal Ransom), to jest ona traži od dece da postanu njeni robovi da bi im ona zauzvrat vratila igračke. Rugrati (kako se inače naziva ova grupica dece) odlučuju da je ne poslušaju i da umesto toga sami krenu u zamak i oslobode svoje mezimce.

Zamak Play Palace 3000 je sačinjen od osam različitih virtuelnih svetova a svaki od njih je opet podeljen na po nekoliko podsekcija. Tu je i deveti nivo (da ne kažem krug pakla) po imenu Stormin` the Castle na kojem se nalazi njihov cilj - strašna Angelica. Da li će dečurlija uspeti da prođe kroz sve ove svetove i da pronađe svoje igračke? Pa, odgovor je jednostavan. Ukoliko se svojski potrudite, sigurno hoće.

U svakom svetu ćete morati da sakupljate nešto, a pored nekih unapred zadatih stvarčica, usput ćete moći i da prikupljate neku vrstu novca po imenu Reptar Funny Money. Ove, kako im i samo ime kaže, veoma zabavne novčiće ćete kasnije u zamku moći da menjate za mogućnost igranja neke od mini-igara. Na primer, u mesečevom svetu (Moon World) ćete morati da sakupite pedeset parčića meseca koji su razbacani na sve strane (neki su čak i dobro sakriveni, pa ćete se malo i pomučiti), a u onom trenutku kada sakupite dovoljno veselih novčića, možete "kupiti" sebi mogućnost igranja posebne mini-igre u kojoj ćete se u split-screenu trkati u nekim veoma neobičnim "mesečastim" vozilima. Na snežnom nivou možete igrati možda jednu od najzabavnijih ovakvih igrica - grudvanje u dva igrača. u su{tini, poenta je u tome da igru igrate solo, ali da, kada sakupite dovoljno novca, možete igrati neku od igara u multiplayeru.

Kontrole su veoma jednostavne i intuitivne te vam neće biti potrebno mnogo vremena da uđete u štos, posebno ako ste igrali neku od ranijih Rugrats igara. Grafika u potpunosti služi svrsi i više bi se moglo reći da je zabavna nego da je nešto posebno kvalitetna. Počevši od preslatke uvodne sekvence, preko simpatičnih okruglastih likova pa do blesavih vozila, sve je urađeno prilično loše, ali je beskrajno slatko i zabavno. Isto bi se moglo reći i za zvuk. Tu su povremeni detinjasti komentari i povici koji doprinose potpuno klinačkoj atmosferi kao i muzika koja je toliko blesava da se to ne može opisati.





Iako se od davnih sedamdesetih kada su se Rugrats prikazivali na televiziji (ovo niste znali, zar ne?) pojavilo milion igara sa ovim slatkim klincima, bez dvoumljenja možemo reći da je ova najbolja do sada. Izazov baš i nije neki, a grafika je na veoma niskom nivou, ali igra je veoma zabavna, puna humora i prizvuka detinjstva što je sasvim dovoljno da probudi nostalgiju u srcima mnogih igrača.



PlayStation 2

Izdavač:	Midway
Žanr:	3D platforma
Vrsta medija:	CD
Količina:	1

Ostale platforme	
Game Cube	ne
X-Box	ne

1-4 igrača • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
7	5	6	2	68%

autor: Jovana Erčić

HAVEN - CALL OF THE KING

Prva stvar koju ćete primetiti kod igre Haven - Call of the King jeste činjenica da je jako teško odrediti kom žanru ona pripada. U suštini, pod istim naslovom krije se mnogo različitih žanrova, uključujući i trku, akciju, ali i dosta platformskih elemenata koji na neki način čine okvir svemu ostalom. U stvari, da budemo potpuno precizni, u pitanju je platforma u koju je uključen određeni broj mini-igara različitih žanrova.

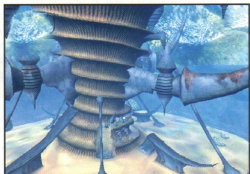


Priča je u suštini tipična borba dobra i zla, prepuna klišea i otrcanih niti zapleta. Glavni junak Haven ima problema jer ga proganjaju snovi o "Golden Voiceu", tačnije o zvonu koje se oglašava samo u trenucima preke potrebe, a ovoga puta mora biti pokrenuto kako bi se oslobodili robovi (vaš sopstveni narod) zlog vanzemaljskog lorda Vetcha koji ih je pokorio kada je njihov moćni kralj otišao na neko krstarenje po galaksiji. Da stvari budu još gore, Vetch je sve svoje podanike inficirao smrtonosnim virusom kako bi oni bili potpuno zavisni od njega i povremenih porcija protivotrova koje od njega dobijaju, tako da bi svaki pokušaj pobune za sve njih značio sigurnu smrt. I to je to od priče. Vi morate krenuti u avanturu kako biste pobili sve zlotvore i pomogli svim pozitivcima. Cilj je, naravno, da stignete do zlatnog zvona i zazvonite kako bi vas vaš kralj čuo i vratio se da pomogne svom narodu. Iako je sve ovo veoma plitko i siromašno, ipak je dovoljno da pruži podlogu za druge stvari i održi sve kao celinu. Igra je, inače, podeljena na nivoe i, kao i u većini sličnih platformskih ostvarenja, morate preći svaki od njih kako biste otvorili sebi put do sledećeg. Haven je inače neka vrsta patuljka sa insektolikim očima i crvenim dredovima čije je najubojitije oružje jo-jo. Kao što možete i pretpostaviti, ovo nije baš najpreciznija, a ni najmoćnija alatka tako da ćete morati dobro da se namestite i nanišanite kako biste uspeli da povredite svoje neprijatelje, a oni će zauzvrat opaliti po vama svim svojim snagama. Ovo može biti veoma frustrirajuće, ali ćete na momente moći da dođete u posed neke vrste laserske puške koja će vam umnogome olakšati situaciju; ali vodite računa - ona se troši brže nego što možete i zamisliti. U suštini, ukoliko pokušate da se suprotstavite neprijateljima uglavnom ćete poginuti pre nego što uopšte dođete u poziciju da upotrebite svoj ubojiti jo-jo. Srećom, imate neograničeni broj života, pa ovo nije razlog za odustajanje. Ili možda jeste... Zbog svega ovoga ćete defintivno većinu vremena provesti skakućući okolo, tražeći zaklon i pokušavajući da izbegnete neprijatelje po svaku cenu. A onda se postavlja pitanje smisla postojanja protivnika...



Sami nivoi uglavnom imaju zamršenu lavirintičnu strukturu i vaše misije će se sastojati od pronalaženja pravog puta ili načina da pređete neke prepreke. Na primer, na jednom nivou ćete morati da otvorite neki lonac. To ćete moći da učinite samo ukoliko nađete neku vrstu mušice koja je sakrivena na istom nivou. Kada je nađete (inače, krije se u drugom loncu), moraćete da je pomoću svog energetskog štita doterate do specijalnog lonca. Većina zadataka koje morate izvršiti su upravo ovakvi, što često ume biti izuzetno dosadno, čak i frustrirajuće. Glavni problem je u stvari u tome što u većini ovakvih slučajeva nećete imati pojma o tome šta zapravo treba uraditi i provešćete više vremena nego što biste želeli u pokušajima da pronađete adekvatno rešenje, a zatim i način njegovog sprovođenja u delo. S vremena na vreme će biti uključene i deonice u kojima ćete morati mnogo da pucate ili da se trkate sa protivnicima, što unosi malo raznovrsnosti bez koje bismo ovu igru bez dvoumljenja mogli nazvati samo još jednom dosadnom platformom. U jednom od takvih segmanata će, na primer, Haven imati jatpack i leteti okolo, pucajući iz vodenog topa, a u nekim drugim ćete morati da se trkate u čamcima ili kolima. Uglavnom će se ovakve stvari dešavati u trenucima kada imate ograničeno vreme da stignete do neke lokacije i obavite određeni zadatak. Iako su sve ove stvari veoma zabavne, ima ih vrlo malo i uglavnom ćete ih prelaziti suviše brzo, tako da je klasična platforma i dalje preovlađujući žanr u Havenu. Ono što najviše kvari igrivost jeste potpuna linearnost. Vi se doduše možete vraćati na





prethodno pređene nivoe, ali, za razliku od mnogih sličnih ostvarenja, ovde zaista nema razloga za to jer ćete teško naći nešto novo. Likovi su potpuno bledi i nema ničega što bi vam moglo omogućiti da se uživite u uloge, a tome nikako ne doprinosi ni njihova očajna glasovna gluma. Kontrole su u potpunosti preuzete iz ostvarenja kao što su Jack and Dexter ili Rachet and Clank, kao i kontrola kamere i neke druge stvari.

Iako je grafika veoma slatka i verovatno privlačna deci, a tu se nalaze i neke kreacije poznatog ilustratora Rodneya Matthewsa, mora se priznati da je kompletan izgled igre daleko ispod svih današnjih standarda i da ne može ni da primiriše konkurenciji. Neki likovi su naprosto sjajni, dok, s druge strane, drugi pokazuju neverovatan nedostatak mašte ali i osećaja za detalje kod svojih tvoraca. Slično je i sa nivoima. Oni su uglavnom veoma veliki, ponekad i zaista lepo urađeni, naročito oni koji se odigravaju pod vodom, ali im često nedostaju detalji, a teksture su ponekad iznenađujuće neprecizne. Srećom, muzika pomalo vadi stvar jer se orkestarske epske melodije prilično dobro uklapaju u celu priču i doprinose atmosferi i uzbudljivosti igre.

Možda bismo i mogli prihvatiti da ovo nije toliko loša igra i da na momente može prilično zabaviti, da nas njeni tvorci nisu toliko dugo ubeđivali da će Haven - Call of the King biti nešto potpuno revolucionarno, sa gomilom nikad viđenih stvari i spektakularnim tehničkim osobinama. Nijedno od ovih obećanja nije ispunjeno i igra je definitivno samo još jedna platforma koja doduše može poslužiti kao zgodan način da ubijete svoje slobodno vreme, ali ništa više od toga. A o nekoj revoluciji da ni ne govorimo...

Izdavač:	-
Žanr:	Pucačina
Vrsta medija:	CD
Količina:	1

Ostale platforme	
Game Cube	ne
X-Box	da

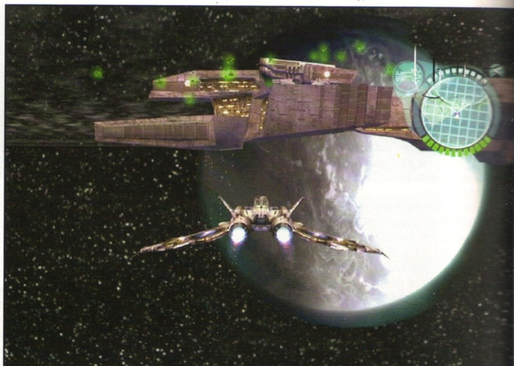
1 igrač • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
7	8	8	7	87%

autor: Strahinja Brajović

DEFENDER

Za sve vas koji ste voleli Star Fighter, Wing Commander i ko zna šta još, stigla jedna sjajna igra. Po mnogima Defender je jedno od najboljih ostvarenja ove sezone kada je u pitanju žanr futurističkih arkadnih simulacija letenja, što i nije bilo teško postići s obzirom na tužnu činjenicu da je ovaj sjajni žanr skoro potpuno zapostavljen. No, nadajmo se da će izdavači shvatiti da i u ovome ima potencijala i da će nas češće obradovati jednim ovakvim naslovom. Da se vratimo na Defender. Malo stariji i iskusniji igrači će se verovatno setiti istoimenog klasika u izdanju Midwaya koji je nekada davno bio veliki hit. Bila je to 2d side-scrolling igra u kojoj je igrač za zadatak imao da Zemlju odbrani od velike invazije vanzemaljaca. Rimejk ovog megahita ugledao je svetlost dana i sada dolazi da poseti PS2 konzole. Naravno, kompletna igra je prilagođena
današnjim standardima, ali se na sreću svih mlađih generacija od prvobitne teme nije mnogo otišlo. Igra je veoma bogata misijama kojih ima puno, i koje će vas voditi na sve delove galaksije. Prisutna je velika raznolikost okruženja







u kojima će se misije odvijati, što je veoma dobro. Svaka misija počinje sa svojevrsnim brifingom koji će vam ukazati na deo galaksije koji je napadnut. Naravno, vi ćete biti taj koji će nepokolebljivo stati u odbranu ljudskog roda kad god to majka Zemlja zatraži. Ono što je izuzetno zanimljivo, vezano za pomenute misije, jeste to da je u njima vaša uloga potpuno poistovećena sa imenom igre. To u prevodu znači da ofanzivnih misija skoro i da nema i da se cela igra svodi na defanzifu (čitaj odbranu) svega i svačega od neprijateljske najezde. Tako ćete biti pratnja konvojima, čuvati matične brodove, razna skladišta, postrojenja. Takođe, biće potrbno i da se pre aliena domognete humanoida i da ih spasite tako što ćete ih odvesti do drop zone. Koliko je to zanimljivo uverite se sami, lično, rekao bih da takvi tipovi misija ne spadaju baš u moje favorite, ali šta da se radi. Igra poseduje i dva dobra multiplayer moda koji podržavaju igranje dva igrača na istoj konzoli putem split screena, odnosno slike koja se podeli na dva nezavisna dela. U multiplayeru moguće je kooperativno, odnosno prijateljsko igranje i krvavi deatmatch. Split screen radi odlično i svi koji vole





Grafika

Vuzuelno igra sasvim zadovoljava prosečne potrošače. Nivoi su veliki i kvalitetni sa velikim brojem objekata i prilično bogatih tekstura. Modeli su takođe dobri. Odlikuju se mnoštvom poligona i kvalitetom izrade. Efekti poput prelamanja svetlosti, ili odličnih eksplozija upotpunjuju utisak jednog dobro ukomponovanog ostvarenja. Posebno bih izdvojio vodu, čija refleksija u određenim situacijama ostavlja bez daha. Što se zvuka tiče, on je prilično kvalitetan. Tvorci ove igre su se trudili da što više isprate tradiciju i što tesnije povežu ovu igru sa starim klasikom. Išlo se čak toliko daleko da je i vaćina originalnih zvukova dobili svoj rimejk kroz ovu igru. Zvučnih efekata ima mnogo - celu igru prate eksplozije, pucnji lasera i mnogo toga još. Nažalost, niko se verovatno nije setio da malo pažnje posveti pravljenju neke kvalitetne muzike koja bi pratila dešavanje na ekranu, ali šta je, tu je.



da se sa još nekim igraju na istoj konzoli, uz defender, imaće puno dodatne zabave.

PlayStation 2

Izdavač:	SEGA
Žanr:	Sport
Vrsta medija:	CD
Količina:	1

Ostale platforme	
Game Cube	da
X-Box	da

1-4 igrača • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
8	8	7	7	79%

autor: Danilo Jokić

NHL 2K3

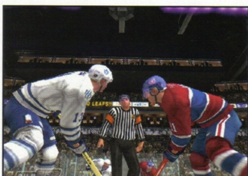
Posle EA-ovog standardnog NHL serijala, kojeg ste imali prilike da čitate u prethodnom broju, stiže nam još jedan hokej, ali ovog puta u izdanju SEGE, koji je i samim tim najbolji deo popularnog 2K serijala. Stekao sam utisak da se kompanija SEGA, koja se potpuno preorijentisala na softverski deo posla takmiči sa kolegama iz EA sportsa ko će napraviti bolju sportsku simulaciju, pa prosto potapaju tržište svojim proizvodima. Naslovi poput NHL-a, NFL-a, Madden-a i sličnih, zaslužuju sve pohvale, ali oni nemaju dobru prođu kod nas, zato što sportovi sa tom tematikom ne predstavljaju ni procenat popularnosti i interesovanja kao npr. fudbal, košarka itd.; ali kad su već tu...

Šta nam u stvari donosi novi NHL? Pruža vam mogućnost da jednog od 30 timova iz američke profesionalne hokejaške lige sprovedete kroz jedan od modova i osvojite titulu. Da li će to biti EXHIBITION, SEASON, PLAYOFF, FRANCHISE, TOURNAMENT zavisi isključivo od vas. Za početnike savetujem turnir, jer je to način de se naučite kontrolama i štosovima igre, sem toga, nema bitnog rezultatskog značaja. U Playoffu možete se takmičiti sa jednim od timova iz istočne ili zapadne konferencije, s tim što se takmičenje vrši po kup sistemu.

Prava slast za svakog igrača predstavljaće igranje sezone koje može potrajati i mesecima (ne u realnom vremenu, naravno) i pred svaki meč možete pogledati datum i termin odigravanja utakmica. Svaki tim ima svoje karakteristike koje su određene ocenama tima (napad, odbrana, snaga). Ocene se kreću od 1 do 30. Prvo sam izabrao Minesotu, koja je imala napad 30, odbrana 30, snaga 30 i tako sam se lagano prošetao Playoffom da je to bilo STRAŠNO.









Zatim sam uzeo sezonu, pobeđivao sam, pobeđivao... dok nije došao prokleti St. Louse, koji me je žestoko isprangirao sa 6:1, pa sam onda batalio. Pred svaki meč ide scenografija u NBA stilu, gase se svetla, kreće najavljivanje igrača od strane oficijalnog spikera i zatim počinje meč. Za razliku od prošlog dela, grafika je znatno unapređena, modeli igrača su vrlo dobro izvedeni. Na svaki vaš potez reagovaće klupa i trener. Publika je vešto animirana, više ne izgleda onako zgaženo, već su nekako "punački". Atmosfera i zvuk su na visokom



Razlike

Glavna razlika između ovog i EA-ovog NHL-a je mogućnost igranja sa reprezentacijama (ovo vrlo cenim). Na raspolaganju će vam biti: SAD, Ukrajina, Švajcarska, Švedska, Slovačka, Rusija, Litvanija, Nemačka, Francuska, Finska, Češka, Kanada, Belorusija i Austrija, a takođe se možete oprobati i sa reprezentacijom sveta. Kanada, SAD i Rusija se drastično razlikuju po kvalitetu od drugih reprezentacija, što je i normalno, i sa njima se mnogo lakše može osvojiti kup.



nivou, svaki vaš potez odraziće se direktno na publiku - ili će vas bodriti ili će da vas pljuje i psuje. Svaki vaš udarac štapom o pak proizvodiće vrlo realne efekte, kao i škripanje sličuga dok se budete klizali po ledu. Kontrole su vrlo povoljne i daju pravi užitak igranju. Svako dugme ima svoju funkciju, a kombinacijom više njih moguće je izvesti specijalne poteze, kao bacanje paka u prazan prostor ili šut iz okreta. Ostaje nam da zaključimo da smo dobili jedan solidan naslov koji nijedan ljubitelj žanra ne bi trebalo da propusti jer pruža mnogo toga što će vas zaokupirati na duže vreme.



Izdavač:	SCEA
Žanr:	Arkadna vožnja
Vrsta medija:	CD
Količina:	1

Ostale platforme	
Game Cube	da
X-Box	ne

1 igrač • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

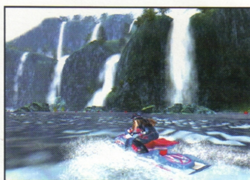
zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
7	9	9	8	86%

autor: **Strahinja Brajović**

JET X2O

Ova igra je još jedna u nizu ekstemno trkačkih igara. U pitanju je vešto izbalansirana kombinacija brzine, trikova i atmosfere. Iako skoro uopšte ne odstupa od standardne formule za pravljenje igara ovog tipa, Jet X2O je sasvim solidno rešenje za upotpunjavanje ovog hladnog vremena. Na svim aspektima igra izgleda jako dobro i sasvim je sigurno da joj treba posvetiti pažnju. Već smo se svi naigrali igara ovakve tematike. Do sada su na tržište izbačene igre vezane za sve moguće vidove ekstremnog sporta. Preko skejta i rolera, snowboard-a, BMX-a sada su izgleda na red došli i skuteri na vodi (JET SKI). Ovo nije prvo izdanje koji se bavi skuterima, setimo se Nintendovog hita Wave Race koji je ipak bio nešto više okrenut trkanju nego samim trikovima. Sa ovom igrom stvar je nešto drugačija, ako će vam mnogo značiti na kojoj poziciji završite trku, veliku ulogu igraće i vaš skor izvedenih trikova. Sam način igranja je u osnovi veoma jednostavan. Trkate se protiv nekoliko protivnika duž neke reke prepune objekata i prepreka, rampi i kapija. Ove poslednje su takozvane Boost fuel gates. One služe za dopunjavanje boost goriva koje vam daje snažno turbo ubrzanje. Turbo može biti izrazito koristan u situacijama kada ste pri samom cilju i treba da za dlaku umaknete ostalima, i kada treba da se odbacite od rampe ili nešto slično, boost će vam dati pozamašno veći odraz, a samim tim i preduslov za znatno vredniji trik. Postoji ogroman broj različitih kombinacija za izvođenje trikova. Pri tome koristite sva četiri leđna tastera. Svi ovi trikovi mogu se koristiti zajedno u kombo. Mogućnosti su praktično neograničene.

Što se kontrola i upravljanja tiče, one na početku mogu biti malo neprijatne, ali ako se malo potrudite i savladate ih, uživaćete u vožnji. Moćić ete nepogrešivo da izvedete oštre okrete i skokove. Pravo je uživanje osetiti odličnu interakciju skutera i vode. Prosto je neverovatno koliko realno to sve izgleda. Vi zapravo osećate brzinu, talase, skokove i doček, zaista neverovatno. Ovo predstavlja još jedan veliki plus ovoj igri. Nivoi su odlično urađeni, prisutna je i jedna bitna inovacija, a to je drugačiji koncept staza. Naime, staze nisu krugovi koje ponavljate svakih tridesetak sekundi, ovaj put to su dugački delovi toka neke reke i podsećaju na staze na koje smo navikli u relijima. Ovo je zaista sjajno, jer vam igra svake sekunde donosi nešto novo, umesto da po tri-četiri puta kružite oko iste staze što i te kako zna da pokvari užitak. Takođe, mape obiluju prečicama koje možete koristiti zamo uz vešto baratanje boostom i odličnom kontrolom skutera.





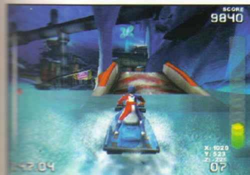


Grafika

Izgled ove igre treba svakako posebno izdvojiti i prokomentarisati, budući da odlično koristi potencijal koji poseduje Play Station 2 konzola. Sami nivoi su prijatni za oko - prelepih boja i tekstura. Ima ih mnogo i veoma su dugački. Okolina staze je neverovatno detaljna. Modeli su odlični, sa mnoštvom poligona što ih čini perfektno zaobljenim. Sami skuteri i vozači izgledaju odlično. O vodi bi moglo da se priča na posebnoj strani pošto je ovo što su dizajneri izveli prava umetnost. Ponašanje vode kada skuter velikom brzinom juri, kao i talasi koje pravi, prskanje vode i svi ti odsjaji... Možete primetiti refleksiju okoline na površinu vode, kao i predivno prelamanje svetlosti. Sve ovo deluje zaista impresivno.

Nivoa ima dosta i svi se tematski razlikuju. Radnja se odvija na najrazličitijim lokacijama: kanjonima, rekama, močvarama itd.

Jet X2O nudi nekoliko različitih modova igranja, to su World tour koji vas šalje na šampionat i obilazak svih lokacija redom u borbi za trofej. Tu su i razni single i multiplayer modovi, među kojima se kao posebno ineresantni ističu Trick i Big Wave mode. U trick modu trkanje je eliminisano, svakom od igrača dato je vreme koje odbrojava. Jedini način da dopunite vreme jeste da neprekidno radite što bolje trikove. Kome vreme istekne prvom gubitnik je. Big Wave mod vas vodi u veliku arenu prepunu raznih rampi, džampova i mnogih drugih objekata koje možete koristiti za trikove. Ovaj nivo daje potpuno drugačiji osećaj igranja, jer ne postoji staza po kojoj se krećete već je ceo nivo jedan veliki zatvoreni krug. Svi ovi odlični modovi će sigurno učiniti da se ovoj igri neprekidno vraćate, i garantovano se neće desiti da je izgustirate za dva popdneva.







Izdavač:	SCEA
Žanr:	Arkadna Vožnja
Vrsta medija:	CD
Količina:	1

Ostale platforme	
Game Cube	ne
X-Box	ne

1-4 igrača • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
8	9	8	8	88%

autor: Strahinja Brajović

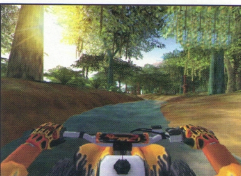
ATV OFFROAD FURY 2

Pred nama je još jedno odlično ostvarenje koje u sebi sadrži ekstremno adrenalinski koncept. Po drugi put do nas stiže ATV Offroad Fury, koji se bazira na trkama terenskih motora na četiri točka, uz maleni dodatak zanimljivih akrobacija. U drugom delu znatno je poboljšana grafika, kao i fizika ponalšanja vozila, nivoi su sada bolji nego ikad, i kao šlag na tortu dodata je i online opcija igranja. Sama igra nije se bitno promenila u odnosu na prvobitno izdanje. Modovi igre su manje više isti, ako izuzmemo dodatak pomenutog online moda. Igru možete početi trkajući se zasebno (single race), ili kroz šampionat. Dodatak pretstavlja izbor tri različite vrste nadmetanja koji obuhvataju enduro, nationals i supercross. Enduro prestavlja mod u kome ste doslovce bačeni usred nepregledne divlje prerije iz koje prateći pointere nalazite svoj put. Staze ovog moda su pustinje i goleti, prepune neravnina i zabiti. Zaista odlično je to što su ovi nivoi neverovatno veliki, pa vam daju neopisivi osećaj slobode kakav sam retko kad imao priliku da doživim. Sledeći po redu je Nacionalni mod (Jeste li gledali nacionalnu klasu? Jeste, e nema veze sa tim) radi se o takozvanim dirt stazama. U ovom modu vozićete velike zemljane staze na otvorenom. Treba napomenuti da su nivoi ovog moda izuzetno bogati neravninama što vam ostavlja mnogo prostora za velike trikove. Posle njega tu je i SuperCross koji nedonosi ništa novo sem da su staze primetno teže i da su smeštene u zatvorene hale (indoor). Za uspešnu vožnju supercrossa biće vam zaista potrebno veliko poznavanje ove igre koje možete steći samo upornom vežbom na ostalim modovima. Igra takođe sadrži i odlične Freestyle i Practice modove uz koje će vaša tehnika doći do perfekcije. Tu je i odlični Lap attack u kome će vam jedini protivnik biti vaše sopstveno vreme koje ćete uz trke u trku poboljšavati. Treba obratiti pažnju i na odlično izveden multiplayer koji uključuje podršku kako za Split Screen nadmetanje dva igrača na istoj konzoli tako i za, i-link, kao i za Lan igranje. Možete svoje trke učiniti zanimljivijim tako što ćete se trkati kombinovno sa kompjuterski generisanim kao i sa živim protivnicima.











Audio-Video doživljaj

Vizuelno igra će upotpunosti zadovoljiti i najzahtevnije igrače. Nivoi neverovatno veliki, sa dostra detalja i odličnih okolnih modela. Sama tematika nivoa se razlikuje od jednog do drugog i većina njih se međusobno potpuno razlikuje. Tu je ogroman broj efekata popun lepo izvedenog neba, kao i vode i njene refleksije. Grafika je izuzetno detaljna. Teksture su kvalitetne, lepo odabranih boja koje donose sasvim realističan izgled. Modeli su takođe odlični. Vozila kao i vozači su odlično izmodelirani, krasi ih veliki broj poligona. Zvučno igra se takođe dosta ugledala na THPS serial pa sa sobom donosi veliki broj licenciranih numera koje prate celokupnu igru i doprinose odličnoj atmosferi. Pesama ima ukupno 24. Među izvođačima su sve same zvezde, tu su Cypress Hill, Alien Ant Farm, Korn, Garbage, BT, System of a Down i mnogi drugi. Muzika je bazirana na već oprobanom sistemu, za svakog po nešto, i pretstavlja miks Hip-Hopa, Metala, i mnogo čega, tako da će se u sound track-u sigurno svako pronaći. Za razliku od odlične muzike, zvuk u igri i nije baš favorit. Ostavlja se utisak da se toliko para dalo na licenciranje svih ovih imena, da jednostavno nije ostalo dovoljno da se ostatak uradi kako valja. Zvučnih efekata nema mnogo, a kvalitet im je u najbolju ruku prosečan.







Možete takođe uživati u multiplayer freestyle igranju. Tu su i verovatno najzanimljivije, mini igre koje će vam zasigurno pružiti sate i sate multiplayer zabave. Zanimljivo je to da su se tvorci Atv-a umnogome ugledali na Tony Hawk serial, pa su većina tamo viđenih modova uključeni ovde. Sjajan dodatak je i Hokej mod koji vas bukvalno stavlja na ogroman teren za hokej na ledu. Svaka strana ima gol, u koji treba ugurati veliki pak. Sve pohvale na račun ovoga jer je zaista neprevaziđeno. Tu je i King of the Hills mod koji je isti kao i Graffiti mod u Tony Hawk-u. Tu je i odlični Treasure Hunt koji koji vas vodi u jurnjavu za zlatnim novčićima po velikoj mapi. Onaj ko skupi više pre isteka vremena odnosi pobedu (i zlato naravno!). Sjajan nastavak odličnog ATV OFFROAD-a donosi određeni broj novina, zbog kojih ga sigurno vredi probati. Sve u svemu jako je mogla biti još bolja, i ovakva kakva je ova igra zaslužuje čestitke. Jednostavno, probajte!





PlayStation 2

Izdavač:	EA
Žanr:	Akciona arkada
Vrsta medija:	DVD
Količina:	2

Ostale platforme	
Game Cube	ne
X-Box	ne

1-2 igrača • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
6	8	7	7	72%

autor: Strahinja Brajović

SIMPSONS SKATEBOARDING

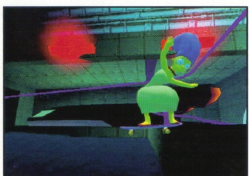
Posle manje više uspešnih izdanja poput The Simpsons Wrestling i The Simpsons Road Rage, Electronic Arts u saradnji sa razvojnim timom The Code Monkeys na tržište izbacuje još jednu u nizu igru koja na naše konzole donosi likove popularnog crtanog serijala The Simpsons. Ovaj put oni će se oprobati u ekstremnom sportu. Verovatno su i oni bili oduševljeni Tony Hawkom, pa odlučiše da se i oprobaju u vratolomijama na dasci. Na početku igre imate pristup samo jednom nivou, i to samo sa izborom od četiri člana Simpson porodice. Ako budete uspešni u rešavanju zadataka i skupljanjupoena brzo ćete uspeti da otključate i ostale nivoe i likove. Od likova koji su zastupljeni u igri tu su neizbežni: Homer, Bart, Lisa, Marge, kao i likovi poput klovna Krastija, Ota, vozača autobusa i mnogih drugih. Što se nivoa tiče, oni su u stvari lokacije iz Springfilda prerađene da izgledaju kao skejt parkovi. Pored početnog nivoa, koji je lociran pored osnovne škole, kroz igru ćete obići i centar grada, kao i Bernsovu nuklearku i još mnogo toga. Nivoa ukupno ima 10 i u svakom ćete morati da završite određene zadatke pre nego što napredujete dalje. Pre početka završićete mali tutorial (Skillz School) kroz koji će vam osnovne kontrole biti detaljno objašnjene. Što se zadataka tiče, oni su većinom na svim nivoima isti. Primera radi, moraćete uvek da skupite tri krofne ili da spelujete neku reč. Ima tu i skupljanja poena sa vremenskim ograničenjem kao i destruktivnih zadaka. Ima i multiplayer podrške u okviru standardnih score based i horse modova.













GAMEPLAY

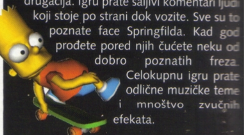
Igrački interfejs je potpuna kopija onog iz Tony Hawk serijala. Broj trikova je limitiran na set osnovnih, poput kick i heel flipa, osnovnih grind-ova i grebova, a tu su i neizbežni manuali kao i nekoliko specijalnih trikova. Problem ove igre je u potpuno nespretno izvedenoj fizici samog kretanja i kontrole skejta. Rotacija lika u vazduhu je nekako teška, likovi se kreću sporo, skretanje je tromo itd. Moram da napomenem da je grajndovanje (klizanje) po gelenderima i ivicama ekstremno jednostavno, što baš i ne daje neku čar igranju. Ko preko ovoga može da pređe, sasvim pristojno će se zabaviti.





GRAFIKA I ZVUK

Vuzuelno, sve je moglo biti mnogo, mnogo bolje. Grafika je većinom vektorska, sa gomilom ravnih površina. Nivoi su prostrani, ali prazni, hronično im fale detalji. Okolni objekti, poput drveća i zgrada, kockasti su. Pozitivno je to što igrom preovlađuju vesele pastelne boje koje u igri doprinose veseloj atmosfri. Što se modela likova tiče, oni izgledaju sasvim pristojno. Zamerka bi mogla da se uputi njihovoj neproporcionalnosti, ali to nikako ne utiče na celokupan utisak. Na zvučnom planu situacija je sasvim drugačija. Igru prate šaljivi komentari ljudi koji stoje po strani dok vozite. Sve su to poznate face Springfilda. Kad god prođete pored njih čućete neku od dobro poznatih freza. Celokupnu igru prate odlične muzičke teme i mnoštvo zvučnih efekata.



PlayStation 2

Izdavač:	D3 Publisher
Žanr:	Pecanje
Vrsta medija:	CD
Količina:	1

Ostale platforme	
Game Cube	ne
X-Box	ne

1-2 igrača • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

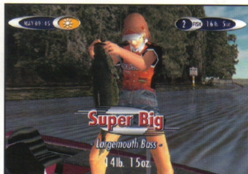
zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
7	8	6	2	48%

autor: Igor Simić

FISHERMAN

Pa moralo se i to jednom desiti (setite se legendarnih reči Vladanka Stojakovića iz 1998)! U "poplavi" dobrih igara koja nas je zahvatila u protekla dva meseca, jedina simulacija pecanja je baš ova - Fisherman's bass club... Nekako su se D3-ovci potrudili da igru plasiraju u vreme kada na tržištu nema ničega novog iii... Tjah, pa nisu promašili. Fisherman's bass club je dobra simulacija pecanja i u sebi ima sve što jedna dobra simulacija treba da sadrži, ali malo se predaleko otišlo u vernosti i sada ćete morati da provedete sate i sate čekajući da prva prava riba zagrize. Podatak za Riplija - PRVA riba koju sam izvukao na čamac imala je oko 5 kg !!! Podatak za sramotu - 4 sata kasnije i dalje sam bezuspešno pokušavao da namamim (i izvučem) plen veći od 1,5 kg... Nije ni potrebno pričati o tome da sam baš imao sreće, no beše to sasvim dovoljno da našem dragom gloduru "pokažem" who's the man, a zatim se mirno povučem u dosadu koju će ova igra, pre ili kasnije, izazvati u vama.

Dobar aspekt ove igre je Free fishing mod koji će vam pružiti zadovoljstvo najbliže pravom pecanju (u dosadašnjim simulacijama): odaberete mesto, pažljivo proučite vremenske uslove, izaberete mamac i mirno čekate svoj ulov. Nema vremenskog ograničenja, nema konkurencije, nema nikakvih uslova koji vam nalažu da plen pustite ili prisvojite, nema dece da te smaraju, nema žene da ti popuje (svi znamo šta je pisac hteo da kaže)... Ma, vrhunsko uživanje. Samo, nekako mi ne ide to da sate i sate provodim blenući u monitor, sa džojstikom u ruci, a nigde uzbuđenja, nigde takmičarske atmosfere - samo uživanje.









Nova stvar, do sada neviđena u simulacijama pecanja je Quiz. On je tu da vas nauči, poduči, da vam poene (koje morate da zaslužite znanjem) i otvori neke nove lokacije i mamce. Priznaćete sebi da iako ste fan ovakvih igara (dobro de, možda nisam fan, ali pratim situaciju već dugo), ne znate puno o takmičarskom pecanju, turnirima, mašinicama, vrstama ribe koja "uspeva" na raznim podnebljima... Sve ovo, i još malo više naučićete u Quiz opciji ove igre - sjajno !

Verovatno ćete čim krenete sa igranjem startovati Tournament mod gde je u početku SVE zaključano, u stvari, nije baš SVE, ali to toliko zna da nervira da vam posle par dana igranja stanje iščekivanja lagano prelazi u "ma baš me briga", što će vremenom preći i u "ma glupa igra". Muzika u pozadini će vam već posle pola sata toliko dosaditi da ćete morati da je isključite, a od ostalih "sitnica" valjalo bi još pomenuti i simpatičnu grafiku, kretanje mamaca, mutnu vodu koja smanjuje vidljivost, dobre lokacije i inteligenciju vašeg plena koja je na najvišem nivou... Globalno - nije loše. Stručno - može bolje. Iskreno - Doooosaaaaadnnnoooo !!!

Izdavač:	Enix
Žanr:	akcija
Vrsta medija:	CD
Količina:	1

Ostale platforme	
Game Cube	ne
X-Box	ne

1-2 igrača • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
4	7	8	8	78%

autor: Mihailo Tešić

ROBOT ALCHEMICAL DRIVE

Šta reći o jednoj ovakvoj igri osim da su ludi Japanci, u svojoj večnoj potrazi za novim originalnim igračkim konceptima opet smislili nešto novo. Novo, ali s prenaglašenom dozom već viđenog. Robot Alchemical Drive je ono što dobijete kada rešite da napravite još jednu igru s ogromnim robotima, ali s originalnim konceptom.
Mislili ste da nije moguć originalan način igranja kada su igre s velikim robotima u pitanju? Zaista, imali smo sve: akcije (Gundam igre, Robotech), RPG-ove (Front Mission serijal i Xeno serijal), simulacije (Mechwarrior serijal) i strategije (MechCommander). Šta to RAD donosi novo?
Pa, za početak tu je osnovna ideja: zli vanzemaljci po imenu Volgara (Vulgaris) u svojim ogromantnim borbenim mašinama napadaju Zemlju i poslednji način odbrane su - naše ogromantne borbene mašine, Meganiti. U kampanji (story mode) birate jedan od tri modela kao poslednji branilac Zemlje! Baš originalno, zar ne? Znam, znam da nije, ali zato jeste prezentacija misija, koja je urađena kao izveštaj televizije s lica mesta (iako glumci koji daju glasove TV izveštača zaslužuju da im jezik bude iščupan, kao uostalom i svim glasovnim glumcima u ovoj igri). Jeste i da je stizanje do misije, tj. kretanje po mapi grada prilično dosadno i čak mestimično teško, ali zato kada najzad dočekate da okusite misije, shvatićete zašto je RAD originalna igra, i tada ćete želeti da uronite u njega i do kraja istražite sve opcije koje vam nudi blesavi način kontrole jednog ogromnog Meganita. Ili ćete zgađeno baciti kontroler posle prve dve misije, ko zna?
Meganite kontrolište - pomoću daljinskog upravljača! Naime, vaš lik ne sedi unutar robota, vi niste pilot, već rukovodilac! Imate daljinski upravljač (koji sasvim slučajno liči na Dual Shock) i pomoću veoma intuitivnih komandi naređujete robotu šta da radi: od pomeranja nogu u cilju hodanja, preko udaraca rukama i nogama, sve kompleksnijih kako napredujete kroz misije i stičete nova poboljšanja za svog monstruma (veću pokretljivost, nove udarce, dodatno oružje), do korišćenja klasičnog i voljenog oružja, kao što su: raketle, bacači plamena i laseri. Postoje dve kontrolne sheme, a







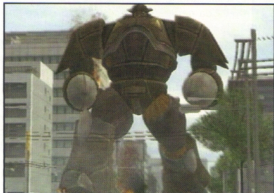


u onoj kompleksnijoj morate čak da pritiskate L i R dugmiće (za levu i desnu nogu), tj. da aktivno pomerate jednu pa drugu nogu svaki put kada hoćete da se krećete, dok su analogne palice komande za ruke: odgovarajući pokreti palicom znače i odgovarajući pokret rukom! Zvuči teško, ali je ezapravo veoma zabavno i na neki čudan način logično (ili kao što se kaže kada su kontrole neke igre u pitanju - intuitivno). Da stvar bude još luđa, pogled je iz perspektive vašeg lika, a ne Meganita! Pritiskom na SELECT prebacujete se na kontrolu lika, a da biste mogli lepo da vidite šta se događa s Meganitom nekada ćete morati da otrčite do vrha zgrade, mada ćete i želeti da se sklonite od intenzivne borbe dva čudovišta od hiljadu tona! Naravno, vremenom ćete moći da dobijete dodatak koji vam omogućava da se smestite na rame vašeg ljubimca i tako mnogo bolje (gotovo u FPS maniru) sagledate borbu - ali tako ste i ranjiviji (da, i vaš lik, kao i vaš robot, mogu da zaginu). Sve u svemu, ako malo date šansu i prođete prvih nekoliko misija, te izignorištete pomalo smorne uvertire pre "prave stvari" (tj. trenutka kada počinje kontrola nad robotom i ukantavanje), RAD će postajati sve zabavniji, pogotovo kada misije počnu sve brže da se smenjuju (kao da su tvorci hteli da igrači koji neće ovu igru prihvatiti svim srcem otpadnu brzo, pa su namerno početne misije i njihove uvode učinili smornijim), kada počnete da dobijate gomile poboljšanja i noviteta, a bogami i kada same misije postanu kompleksnije i višeciljne.
Zvuk u igri nije loš - verujm da bi borbe garaganutanskih grdosija usred grada





zaista zvučale tako. No, problem su glasovni glumci, kao što rekosmo. Što se grafike tiče, RAD izgleda taman dovoljno dobro (što je loše, jer nikada DOVOLJNO nije isto što i DOBRO) - modeli robota su najdetaljniji i animirani do perfekcije, ali je zato sav okoliš prilično bledunjav i rudimentaran. No, kada ste u vihoru akcije, okliš primećujtete samo kada se ruši. A to čini spektakularno! Odoh ja na još malo BTANG! KATABRAAANG! PĆIUPĆIU! KRAAAŠŠŠ!!!!





NINTENDO GAMECUBE

- Gekko centralni procesor na 485 MHz
- Flipper grafički procesor na 162 MHz
- Novi mini DVD format
- Vibro kontroler sa anatomskim rasporedom tastera
- DSP (digitalni zvučni procesor) sa 64 simultana 3D kanala



14.999 din

od 650 din mesečno

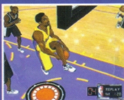
design by vale

Mogućnost odloženog plaćanja i potrošački krediti na 12 meseci















Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 30 45 701
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/ 3222 606
Novi Sad • Miletićeva 36, tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36
Čačak • T.C. Vavilon, I srat, Gradsko šetalište BB, 032/ 222 005

GC NINTENDO

Izdavač:	Nintendo
Žanr:	akciona mozgalica
Vrsta medija:	Mini DVD
Količina:	1

Ostale platforme	
Playstation 2	da
X-Box	da

1 igrač • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
9	10	7	8	90%

autor: Mihailo Tešić

STAR FOX ADVENTURES

Poslednja igra koju je Rare uradio za Nintendo je prava eksplozija boja, lepote i igrivosti. Star Fox Adventures je vredeo čekanja i truda, kao finale s neočekivanim učesnicima i puno golova. Ali, da li je ovo uopšte Star Fox igra?
Pa, Star Fox McCloud je tu, Zvezdani Lisac dobro poznat svakome ko je ikada posedovao neku Nintendovu konzolu, kao lik iz nekog vrhunski osmišljenog i svetski popularnog crtaća. I da, Fox opet mora da spase svet od zlotvora... ali kakav je to svet, bre, sve neki dinosaurusi? Pa, u pitanju je svet dinosaurusa, logično. Aha, ali zašto je Fox rešio da naprasno pređe na svoje nožne snage i da se pretvori u heroja akcione avanture iz trećeg lica nalik Zeldi? Kako to da novi Star Fox nije kao oni stari tj. akciona pucačina po svemiru?
Pa, valja je jedini razlog za to što je Rare odavno krenuo da pravi igru po imenu Dinosaur Planet koja bi bila akciona avanutra iz trećeg lica urađena u maniru crtaća, a onda je Nintendo uleteo s predlogom da se u to ubaci njiho čuveni lik Star Foxa i da se od toga napravi Star Fox igra za sledeću genreaciju - drugačija, s mnogo više razmišljanja i prilično drugačijom akcijom. I da znate da je kombinacija (i pored nekih objektivnih nedostataka koje ćemo već raspraviti) uspela, i to spektakularno.
Prvo što vas tresne kod Star Foxa je vizuelna raskoš ove igre. Već u uvodu (u kome se pokazuje kako je jedna zgodna lija po imenu Krystal otišla da pomogne planeti Dinosaurusa koju kinji zli general Scales, koji ipak zarobljava našu heroinu koja usput gubi svoj čudotvorni štap, ali eto Foxa da krene za njom ne bi li spasao devojku, sprečio da se planeti Dinosaurusa dogodi zlo tako što će naći četiri SpellStonea koja je ukrao Scales i osloboditi šest Krazoa duhova., čuvara planete... eto, ispričao sam vam ceo zaplet) ćete s nevericom gledati crtać koji se odvija pred vašim očima, a kad definitivno shvatite da tako izgleda cela igra... Ajde što je dizajn nivoa neverovatno raznolik i bogat - od nivoa koji služi kao "hub" tj. mesto s koga ćete kretati na različite nivoe u igri i koje je urađeno s gomilom SF efekata kao što su realistična isparenja i odsjaji, preko nivoa punih idiličih prirodnih pastorala, zamkova, podzemnih hodnika, snežnih prostranstava, paklenih





Dino, dino...

Jedna od prvih misija biće vam da spasite (veoma) mladog princa-dinosaurusa po imenu Tricky. Tricky će biti vaš stalni pratilac i ubrzo vam postati veoma bitan, čak neophodan za prelazak igre. Njemu komandujete preko menija, a eleganciju komandnog sistema ove igre najbolje ćete osetitiizdajući komande Trickyju - pošto je sasvim moguće istovremeno upravljati Foxom, kada se malo uvežbate. Trickyju zadajete različite komande, a on može učiti nove i nove kako ga sve više koristite (kupite lopticu za njega i dobacujte se s njim, i on će posle određdenog broja dobacivanja promeniti boju): može da bljune vatru, da nađe tajne prolaze i predmete i da vam pomogne oko puzzleova tako što će držati neku ploču pritisnutom, npr. Tricky jeste sladak, ali malo iritira svojom prenaglašenom dopadljivošću i pokušajima humora koji su prečesto tupavi (što se može reći za humor u celoj igri, ali preživećemo)

















krajolika ispunjenih lavom do nivoa s bossevima (koji su nekada i toliko puta veći od Foxa da je to zapanjujuće), sve odiše detaljima i spektaklom. Pa, onda modeli likova, pogotovo Foxa i njegovih vernih pomoćnika (Slippyja, Peppyja i robota Roba), ali i zlotvora i sporednih likova - sve je čisto, detaljno, i vrhunski animirano na sve načine. Čak je i framerate relativno stabilan i kada se pojavi gomila animiranih stvari na ekranu. Zbog ovakve grafike Rareu bi trebalo odati priznanje, čak i da je sama igra loša.

Ali nije - samo nije ono što bismo očekivali. To smo već pomenuli - nije ovo bezglavo akciono napucavanje kao ranije, već akciona avantura s zapletom koji je i obiman i lepo prikazan (mada cut-scene umeju da budu preduge, ali zato tako divno izgledaju...) Što se načina igranja tiče, iako Star Fox Adventures glumi 3D platfmrsku igru, ama ni to nije, jer nedostaje osnovni element - teranje igrača da pokazuju svoje reflekse i okretnost s kontrolerom. Naime, naš Fox NUME da skače! Tačnije, ume on, ali vi tu ništa ne utičete - ne postoji dugme za skok, već kada se zatrčite do ivice Fox automatski skoči gde treba, ako je programom predviđeno da tu može da se skoči. I tako ode akcija u nepovrat, jer je ostao samo fajt, a on baš i nije toliko raznovrsan (časni izuzetak su bossevi koji su sjajno osmišljeni, taman dovoljno teški i zahtevaju posebne pristupe) - isti problem od kojega je patio Kingdom Hearts. Fox poseduje svoj štapić koji će s vremenom moći da poboljšava i da vezuje nove magije za njega (bacanje vatre, pravlejnje malih zamljotresa, pa čak i zamrzavanje protivnika), ali sama akcija se sa vaše strane svodi na lupanje A dugmeta za napad i pogađanje protivnika. Ima malih varijacija pošto možete da menjate vrste udaraca pomoću analogne palice, ali to vam može poslužiti samo da ponekad zaobiđete protivnikov blok (a da i njima čestitamo, jer zaista često i uspešno blokiraju, prekidajući čak i vaše nizove vezanih udaraca!). Na kraju, iako nekom ko gleda sa strane fajt izgleda sjajno, vaše učešće je malo, te borba ume da smori.

Vaša Palica vam pored osnovne funkcije pomaže prilikom (nekada je i neophodan element) rešavanja zagonetki. E, to je izgleda poenta Star Fox Adventuresa. Kada nema vratolomija niti raznovrsnog fajta ubacićemo krda, jata i rojeve zagonetki! Ova igra im sve, može da posluži kao priručnik za zagonetke u 3D akcijama, avanturama i RPG-ovima! Od blokova koje treba pomerati preko ploča koje treba pritiskati do zezanja s nivoom vode i kombinacijama upaljenih/ugašenih baklji, sve različitih nivoa kompleksnosti i težine. Ako volite da napregnete um na kreativan način, Star Fox Adventures će vas oduševiti. Ako ste očekivali puno akcije, onda vas to može razočarati. Akciju malo vade (ne baš preterano) česti ali kratki nivoi u fazonu starog Star Foxa - napucavanje dok putujete po predefinisanoj stazi, brzo i furizono, a još u ovom grafičkom engineu izgleda veličanstveno, toliko dobro da ćete želeti da igrate te nivoe nanovo i nanovo samo zbog vizuelnog užitka...

Zvuk u Star Fox Adventures je sasvim na nivou visokih produkcijskih vrednosti koje sugeriše cela igra: muzika raznovrsna i dinamična, glasovi dobri i uverljivi, savršeno sinhronizovani. Perfektno ispoliran u svim aspektima, Star Fox Adventures je čista uživancija, ma čak i ako ne volite puzzleove i očekujte dobro napucavanje, zaboravićete da ste to želeli uz ovu sjajnu igru. Iako deluje kao da je namenjen deci zbog prizemnog humora i lakih kontrola, Star Fox Adventures će vas kupiti svojim celokupnim utiskom, verujte nam. Rare - gone from Nintendo in a blaze of glory. Radujemo se njihovim sledećim igrama na drugim sistemima.





Izdavač:	Ubi Soft
Žanr:	Akcija/šunjačina
Vrsta medija:	DVD
Količina:	1

Ostale platforme	
Game Cube	da
Playstation 2	da

1 igrač • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
9	10	9	8	93%

autor: Miljan Lakić



SAM FISHER JE SPLINTER CELL

Sam Fisher je "odbačena ćelija" - ultra tajni komandos koji se angažuje na najtajnijim zadacima.

Lako je shvatiti zašto je Tom Clancy-jev Splinter Cell jedna od najočekivanijih igara ove sezone. Kao prvo, ona poseduje impresivne produkcijske vrednosti, uključujući najbolje svetlosne efekte ikada viđene u nekoj igri do sada. Kao drugo, glavni lik igre ima iznenađujući dijapazon pokreta i gadžeta, koji su svi kreirani da mu pomognu da ostane skriven od neprijatelja i reši ih se tiho ili ih zaobiđe neprimećen. Tako da igra ima mnogo toga što će vam se dopasti.

Međutim, morate znati da Splinter Cell nije igra koja će napraviti revoluciju u žanru, kako to tvrde autori igre, već je jednostavno jedna u nizu stealth igara koje koriste sve dobre i loše osobine ovog omiljenog ili omraženog akcionog pod žanra.

Sam gameplay u Splinter Cellu je vrlo sličan drugim "šunjalicama" - Thiefu i Hitmanu. Poređenja na stranu, Splinter Cell je sjajna igra koja nudi ispeglan gameplay sa vrlo napetom atmosferom.

Naslov igre se odnosi na neobičnu ulogu njenog glavnoh junaka, Sam Fishera, vrhunski obučenog i utreniranog komandosa koji radi za top-secret vojnu organizaciju, Treći Ešelon, koja pokušava da svet oslobodi haj tek terorističkih pretnji. Ako momak bude uhvaćen, američka vlada će poreći bilo kakvu povezanost sa njime. Što je još gore, jedan pogrešan korak i Fisher nehotice može pokrenuti Treći Svetski Rat. Tako da je VRUĆINA velika, ali je zato Fisher 'LEDAN bata.

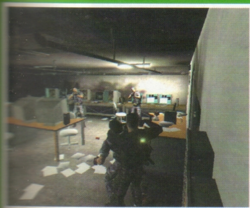
Priča igre se odvija u bliskoj budućnosti i vrti se oko omiljenih Clancyjevih likova - Kineza i Rusa. U svakom slučaju nemojte očekivati da ova igra bude odgovor na Metal Gear Solid, jer se priča i gameplay ove dve igre u potpunosti razlikuju.

Uvodna trening misija će vas upoznati sa osnovnim stvarima, ali da bi postali stvarno efikasni u ovoj ulozi trebaće vam mnogo treninga. U igri ćete desnom analognom palicom slobodno pomerati kameru, koja generalno dobro funkcioniše osim što se ponekad zaglupi u tesnom prostoru. Ostale kontrole takođe zahtevaju vreme da se naviknete na njih i omogućavaju vam da izvedete niz manevara koji će vas ubediti da je Splinter Cell prilično uverljiva super-špijunska simulacija.

U stvari, pored svetlosnih efekata, dijapazon poteza kojima raspolaže Fisher je najjača strana igre. Za svaku situaciju g. Sam ima spreman neki potez - zavisno od toga koliko nagnete levu "analogiju" Fisher će potrčati ili će se šunjati nogu pred nogu. On se takođe kreće vrlo hitro i u pognutom stavu, a uz to se može popeti i na merdevine ili spustiti niza zid i razlupati prozor na zgradi. Može se pentrati i spuštati niz postavljenu užad, može se nasloniti na zid leđima i izviriti iza zida, može proviriti kroz malo odškrinuta vrata a i vešto eskivirati



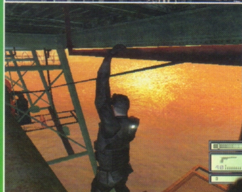
napade kotrljanjem. Tu je i potez odbijanja od udarca nogama u skoku, a njegov najinteresantniji potez je pentranje iznad uskog prolaza odakle može upucati protivnike ili zadati iznenadni udarac.
Ako se prišunja protivniku sa leđa, Fisher ga može nokautirati laktom ili pištoljem ili ga može zgrabiti kao taoca i koristiti kao živi štit od ostalih neprijatelja. Ili ga čak u nekim slučajevima ispitivati ili ga prisiliti da aktivira retinalne skenere koji mu blokiraju prolaz. Kada tad, taoca se mora rešiti a onda može odneti njegovo telo van vidokruga protivničkih patrola. Na vašu (ili njegovu) sreću, onesvešćeni neprijatelji će se probuditi samo ako ih njihovi saveznici pronađu.

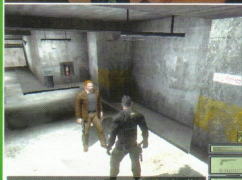


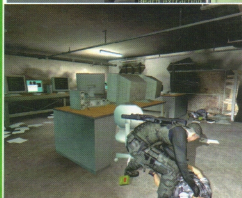
U ovoj igri upotreba smrtonosnih rešenja je više izbor nego potreba. Ali čak i za ovakve ciljeve Fisherov arsenal je više nego efikasan. Počnimo od pištolja sa prigušivačem koji može iskoristiti da ugasi neke svetiljke čime bi sebe stavio u povoljniji položaj zahvaljujući svojim naočarima sa noćnom vizijom. Malo kasnije pronalazi hajtek eksperimentalnu pušku koja mu od tada postaje stalno vlasništvo - SC-20K. Ovo čudo može da puca pojedinačnom paljbom ili rafalno, poseduje i uvećavajuću optiku, kao i prigušivač zvuka i svetla. Tokom nišanjenja uz pomoć

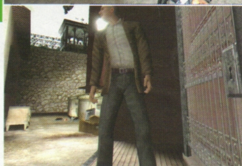






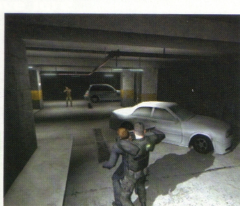


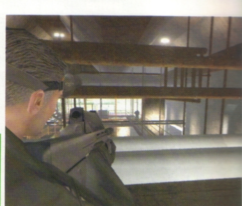












optike Fisher može da zaustavi disanje zarad preciznijeg pogotka. Ova puška takođe koristi i različite vidove municije, kao što je specijalna municija koja se koristi da onesposobi neprijatelja umesto da ga ubije. U velikom broju misija žrtve su neprihvatljive, pa ova mogućnosti nije tu samo za ukras.

Takođe, SC-20K se koristi za ispaljivanje sondi sa kamerom, suzavaca ili kamera mamaca kojima možete odmamiti stražara sa svojih mesta da bi ih najeli uspavljujućim gasom. Takve fensi stvarčice nisu uvek neophodne za završetak misije ali ih je vrlo zabavno koristiti i mogu vam pomoći da izbegnete neugodne situacije.

Još jedna lekcija iz života tajnog agenta se odnosi na veštinu obijanja brava - Sam koristi svoj verni kalauz da bi prošao kroz zaključana vrata. Ovde je napravljena prava simulacija obijanja brave u kojoj rotirate levu "analogiju" sve dok ne naiđete na zubac (kada osetite vibraciju na kontroleru), promrdate palicu sve dok Fisher ne oslobodi zubac, a onda ponavljate proces onoliko puta koliko ima zubaca u bravi. Ostale Fisherove spravice uključuju optički kabl koji možete gurnuti ispod vrata da bi videli šta se dešava sa druge strane, elektronske ometače kamera obezbeđenja, kao i toplotnih mamaca koji mogu na sebe privući vatru automatskih, toplotom aktiviranih, mitraljeza. Fisher vam u stvari dođe haj-tek državni nindža sa svim tim stvarčicama i noćnim i toplotnim vizirima. Šanse su uvek protiv njega, ali na njegovoj strani je veliki element iznenađenja. Svi ti njegovi potezi i gadžeti nisu samo za pokazivanje jer ćete u igri u skoro svakoj misiji morati da primenite skoro sve njegove sposobnosti.

Možda se sve misije razlikuju, ali su u suštini sve slične u jednom: budite neprimećeni, izbegavajte problematične situacije i napadajte samo kada je to stvarno neophodno. Ovo je mnogo lakše reći nego učiniti, i uprkos Fisherovoj impresivnoj listi poteza i izuzetnoj veštini, neminovno ćete privući pažnju neprijatelja u svakoj misiji koju pokušate. Ukoliko upadnete u pucnjavu možete bti ubijeni sa svega par hitaca iako će vaši neprijatelji padati još i lakše. I pored toga, municija je limitirana, a Fisherov nišan lako podivlja ako pokušate da se krećete dok pucate ili da pucate u kratkim razmacima. Što je još važnije, ako vas otkriju čuvari će podići opštu uzbunu koja će u nekoliko misija automatski značiti kraj misije.

U drugim misijama alarm se može oglasiti nekoliko puta pre nego što vas se Treći Ešelon odrekne. Ovde se javlja jedan od najiritantnijih momenata igre jer će se alarm nekada oglašavati u momentima kada ste ubili ili onesvestili previše stražara do te tačke. Ovo vas može uvesti u neprekidni ciklus mission failure-a, što vas konačno dovesti do toga da restartujete misiju i probate da izbegavate kontakt umesto da se rešavate neprijatelja.

Nećete baš svaki put startovati misiju od početka, ali ćete nesumnjivo određene sekvence igrati stalno ispočetka, neke i više od deset puta po misiji.

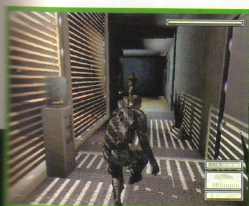
ZVUK

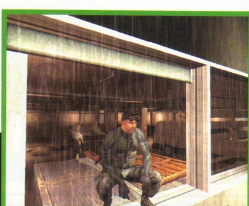
Igra takođe i zvuči moćno - posebno ako imate 5.1 zvučni sistem - i kao u svakoj poštenoj šunjalici audio je integralan deo igre. Bukvalno ćete čuti da Fisher pravi više buke što se brže kreće, pa ćete naučiti da budete svoj najoštriji kritičar kako se budete trudili da se krećete tiho. Sve njegove suptilne akcije, od obijanja brave do potezanja raznih oružja i gadžeta, imaju neki svoj mekani zvuk koji ih prati, što sve kreira utisak da je Fisher izuzetno spretan u tome da ne pravi buku, ali i dalje postoji opasnost da u jednom trenutku ipak pretera.

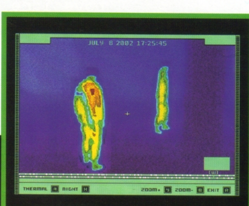
MUZIKA

Ambijentalna muzika je odlična i postaje sve jača i brža kada vas primete ili uhvate. Ali slično kao i u drugim šunjalicama, način na koji se muzika pojačava ili utišava ima sporedne efekte. Naučićete da prema muzici prepoznajete opasnost situacije.
Glasovna gluma će vas oduševiti jer je glas glavnom junaku pozajmio Michael Ironside koji apsolutno savršen za tu ulogu, sa svojim prirodno hrapavim glasom. Jednostavno rečeno, pored Sama Fishera Solid Snake zvuči kao devojčica.

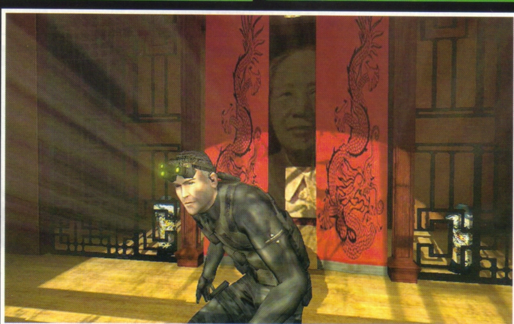












Ponašanje čuvara u igri je dosta uverljivo, ali se svi kreću na predvidljiv način i ne pokazuju znake nekog kompleksnijeg ponašanja. Oni će istražiti poreklo sumnjivog zvuka i pucaće na licu mesta, ali u "situacijama" će srljati pravo u vatrenu zonu i ponekad će vas videti iako vam "Šunjomer" na ekranu pokazuje da ste potpuno bezbedni. I uprkos tome što čuvari nisu baš članovi Kluba Književnika i nije ih teško poslati na rehabilitaciju, Splinter Cell je i dalje teška igra, jer je šunjanje oko neprijatelja (pre nego njihovo eliminisanje) obično glavni prioritet a to nimalo nije lako. Srećom, većina misija se odvija po mraku, kada vam vaš noćni vizir daje ogromnu prednost. Ali taman kada se naviknete na "udobnost" mraka naletećete na čuvare sa baterijskim lampama koji vas možda i neće otkriti ali će vas sigurno privremeno zaslepiti ako vam je aktiviran noćni vizir.

Iako Splinter Cell naizgled ima mali broj misija, trebaće vam dosta vremena da bi ih završili. Ponovno igranje igre vam neće biti neodoljivo jer su misije pomalo linearne, ali je zato tu hard nivo težine koji bi fanovima mogao da bude interesantan. Igra podržava Xbox Live u smislu da ćete preko njega moći da daunloudujete nove nivoe za igru kada to bude bilo moguće. Ovo deluje vrlo zanimljivo...

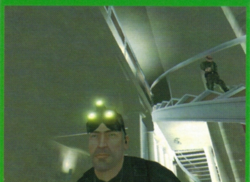
Splinter Cell je jedan od najboljih primera šunjačkih igara do danas i sigurno će se dopasti onima koji su igrali ovakve igre u prošlosti. Ljubitelji žanra će biti oduševljeni sa Fisherovim repertoarom poteza i napravica a dugačke misije će im pružiti dosta izazova. Pa niste valjda očekivali da život tajnog komandosa bude lak?



Grafika

Splinter Cell izgleda BAŠ dobro, ali mu vizuelna prezentacija nije savršena. Neke od sekvenci štrče koliko su loše napravljene. Takođe povremeno dolazi do zagušenja sa frejm rejtom, a primetićete i lakše probleme sa detekcijom sudara. Ali sve je to beznačajno u odnosu na doživljaj koji pružaju spektakularni svetlosni efekti. Koji nisu tu samo radi ukrasa, jer je pravilna upotreba osvetljenja u svakoj zoni bitan deo gameplaya. Ali ipak, prava je poslastica kada ugledate tople zrake sunca kako probijaju kroz venecijanere...

Ostatak vizuelnih aspekata igre je podjednako impresivan. Fisherovi pokreti su ŽIVOPISNI i vrlo precizni i izgledaju kao da su izrađeni u motion capture tehnologiji, iako to NISU.



Izdavač:	Atari Games	Broj igrača:	1 igrač
Žanr:	tuča	Vrsta medija:	Kertridž
		Količina:	1

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
7	8	8	5	79%

autor: Jovana Erčić

GODZILLA - DOMINATION!

Godzilla Domination je u stvari obrada jedne stare igre, minijaturna verzija Atarijeve konzolarne akcije Godzilla Destroy all Monsters Melee. U njoj se mogu naći do četiri igrača koji se bore jedni protiv drugih, koristeći svoje omiljene gigantske monstrume. Arene su u ovom slučaju gradovi, a vaš glavni i jedini cilj da pobedite sve i postanete kralj svih monstruma.

Možda će se neki od vas setiti serijala King of the Monsters. Godzilla je igra koja je u mnogome inspirisana tim serijalom, što se može videti gotovo od samog početka. Arene i potezi u borbama su identični, kao i način na koji dobijate različite power-upove iz razrušenih zgrada. Naravno, s obzirom na sve vreme koje je u međuvremenu proteklo, ovde ima mnogo poboljšanih stvari, ali i dosta novina. Mogu se tući do četiri igrača i to jedan na jedan, tri na jedan ili u tag team i battle royal režimima. Što se tiče poteza, svaki monstrum može da udara, šutira, skače ili da se brani. Naravno, postoje i specijalni udarci, a oni se mogu izvoditi između ostalih ili pritiskanjem dugmeta za napad više puta. Pored njih, postoje i takozvani super napadi, a za njih je potrebno da sakupite određenu količinu energije. S obzirom na veličinu monstruma koje možete kontrolisati, svi oni će moći da ruše zgrade, a što više građevina razorite, to ćete više energije dobijati. Međutim, i dalje će se igra svoditi uglavnom na besomučno pritiskanje dugmića jer od neke strategije i taktike kakve smo imali prilike da vidimo u igrama Street Fighter Alpha 3 ili Fire Pro Wrestling 2 neće biti ni traga.

Kada je reč o čudovištima koja možete kontrolisati, izbor nije baš veliki, ali je svakako zanimljiv. Sve ukupno ima šest monstruma i to su Godzilla, Mecha Godzilla, King Ghidorah, Mothra, Rodan i Megalon. Kako većina verovatno nije čula za druge stvorove osim Godzille, evo malih pojašnjenja - King Ghidorah je u stvari ogromni zmaj sa tri glave,



Rodan je ptica, Mothra je veliki moljac, a Megalon je buba koja ima specijalnu sposobnost da ispaljuje munje. Kao finalni boss u igri će se pojaviti i Mecha-King Ghidorah. Svi monstrumi su urađeni veoma živopisno, kao da su upravo izašli iz crtanih filmova. Sve je malo preterano, što je uostalom i normalno ako imamo u vidu osnovnu ideju ove igre. Ogromna čudovišta se bore, gađaju jedna



druge višespratnim zgradama i lome brda kao od šale. Ukupni utisak o grafici je veoma pozitivan i sve teče glatko kao i u većini (dobrih) tuča za GBA.

Najveća mana ove igre je verovatno činjenica da nema više monstruma sa kojima možete isprobati svoje borlačke sposobnosti. Arena takođe ima malo, svega sedam pa i to doprinosi tome da igra može veoma brzo dosaditi. Kada jednom isprobate sve kombinacije, a njih, kao što smo upravo primetili, nema mnogo, ne ostaje vam ništa drugo nego da pređete na neku drugu igru, makar samo radi raznolikosti. Grafika je kao što rekosmo pristojna, a čak i zvuk (što nije baš tako čest slučaj u GBA ostvarenjima) u potpunosti zadovoljava. Muzika je simpatična i ne smeta mnogo (barem se na ponavlja do u nedogled), a zvuk zgrada koje padaju je rilično dobro urađen. Svaki monstrum, pri tom, ima svoj repertoar krikova, poklića i režanja koji mu savršeno odgovara.

Sve u svemu, mora se priznati da je ova igra zasnovana na zaista sjajnoj ideji. Ogromna čudovišta koja su u stanju da pregaze čitave gradove ni ne primetivši su beskrajno zabavna, a pogotovo kada dobijete šansu da ih okrenete jedna protiv drugih... Same tuče su vrlo zanimljive, jedino je šteta što je igra veoma siromašna, barem kada je reč o različitim kreaturama i lokacijama, pa sve ovo može veoma brazo dosaditi.





Film

Davno je prošlo ono vreme kada se pojavio film o Godzilli koji je šokirao ceo svet svojoj idejom i konceptom. Nedavno smo imali priliku da gledamo i rimejk ovog legendarnog ostvarenja, a igre koje nas stavljaju u ulogu ogromnih monstruma (ili njihovih žrtava) postaju sve brojnije. Ljudi naprosto uživaju u osećaju moći koji im one pružaju, a kako i ne bi kad - veličina jeste bitna!



GB ADVANCE

Izdavač:	Midway	Broj igrača:	1 igrač
Žanr:	akcija	Vrsta medija:	Kertridž
		Količina:	1

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
7	7	8	5	81%

autor: Jovana Erčić

GAUNTLET DARK LEGACY

Kada se pomene reč Gauntlet, obično svi pomišljamo na hack and slash naslove kakve su uostalom i bile prve igre sa ovim imenom u naslovu. Poenta je bila u tome da se šetkate od jedne do druge sobe, napadajući neprijateljski nastrojena stvorenja koja su tu obitavala i sakupljajući blago i ključeve koji će vam omogućiti da stignete do sledeće slične lokacije. Ukratko - besmisleno, ali neizmerno zabavno...

Vremena su se malo promenila. Pojavili su se i prvi 3D Gauntlet naslovi za konzole, pa smo tako bili u prilici da igramo Gauntlet Legends i Gauntlet Dark Legacy sa poboljšanom grafikom i obiljem novih likova i neprijatelja, većim lokacijama i nekim novim predmetima. Ono što je, međutim, bila jedna od ključnih stvari za ceo ovaj serijal bila je mogućnost igranja u više igrača, saradnje i takmičenja sa drugarima. Sve Gauntlet igre su uvek imale i multiplayer režim, a na meni je danas jedan tužan zadatak - da opišem prvu Gauntlet igru koju ćete morati da igrate potpuno sami. Šmrc.

Gauntlet Dark Legacy za Game Boy Advance je igra koja je zadržala dosta karakteristika ovih prethodnih naslova, uključujući i devet novih power-upova iz poslednjih nastavaka. Tehničke karakteristike su veoma dobre, međutim, ona nekako sve vreme neodoljivo podseća na one najstarije Gauntlet naslove iz osamdesetih godina prošlog veka. Igra se sastoji od 32 velika nivoa koja treba istražiti. Pri tom treba naći kamenje sa runama, ali i uništiti generatore koji proizvode zombije i druga čudovišta. Na samom početu treba izabrati jedan od četiri ponuđena lika te tako možete igrati kao strelac, ratnik, čarobnjak ili valkira, a svaki od njih se rzlikuje po osobinama kao što su snaga, brzina, oklopljenost i magična moć. Ipak, svaki lik ima dve vrste napada i oni su potpuno isti za sve - udarac i bacanje magije. Nikakvih kombinacija udaraca ovde nema, pa se tako gubi taktičnost koja je postojala u prethodnim Gauntlet naslovima i borbe veoma brzo mogu dosaditi.

Kao što smo već pomenuli, ubedljivo najveća mana ove igre jeste činjenica da u njoj ne postoji podrška za više igrača. Sve ostalo je manje-više isto kao i u prethodnim naslovima, uključujući i to što svi neprijatelji napadaju na potpuno isti način te nema nikakve potrebe za razmišljanjem o tome koju strategiju treba primeniti. Jedinu raznolikost unose povremene bitke sa bossovima na kraju svake lokacije kao i različiti power-up predmeti. Međutim, ni oni nisu toliko zanimljivi kao što se možda na prvi pogled čini. Oni će vas ubrzavati, učiniti da pijete manje štete, pojačati vaše oružje i slično, ali u suštini neće imati mnogo uticaja na ono što se događa na ekranu, ma koliko to besmisleno zvučalo. Ono što je ostalo na visokom nivo jeste činjenica da će i u ovoj varijanti Gauntleta sve vrveti od monstruma, a moći ćete i da se vratite na lokacije koje ste već "očistili" kako biste još malo ojačali i unapredili statistike vašeg lika.

Iako je grafika i više nego pristojna, ne mogu se oteti utisku da je sve nekako suviše prazno i beživotno. To isto važi i za likove, ali činjenica je da oni ni ne rade nešto više od šetkanja i vitlanja oružjem. Zvuci su takođe pristojni i dovoljno raznoliki da vam se ne smuče.

Veoma je čudno to što su se tvorci ove igre očigledno odlučili da zatvore krug. Gauntlet serijal je vremenom bivao sve bolji i bolji, uvodio nove stvari i unapređivao stare, a sada se odjednom vratio na početak, jer varijanta ovog ostvarenja za Game Boy Advance zaista podseća na same početke ovog serijala. Pa čak ni to nije sasvim iskorišćeno jer je tu i naprosto užasavajuć nedostatak multiplayer moda.

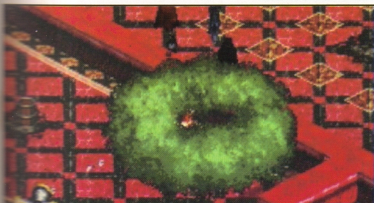


Serijal Gauntlet

Idete od lokacije do lokacije, ubijate horde, jata i rojeve nesrećnih čudovišta koja su se usudila da vam stanu na put i sakupljate korisne stvarčice na koje usput možete naći - ima li bolje definicije klasičnog hack and slasha? Serijal Gauntlet je oduvek bio upravo to i to u najboljem smislu reči. No, ono što ga je činilo izuzetno uzbudljivim bio je sjajno osmišljen režim za više igrača. Kako onda okarakterisati jednu Gauntlet igru koja je zadržala sve ostale odlike serijala, ali je pri tom odbacila upravo ovu, najvažniju?









istorija serijala FINAL FANTASY [7]



Iako su mnogi posle pojave Final Fantasyja 9 mislili da je došao kraj i da momci iz Squarea definitivno ne mogu ništa novo da izbace, usledio je Final Fantasy 10. Kako ste o njemu imali prilike da pročitate veoma podroban opis u jednom od skorašnjih brojeva Bonusa, pozabavićemo se njime samo u najkraćim crtama.



Final Fantasy 10

Igra Final Fantasy 10 je najavljivana mesecima i to ne samo kao novi nastavak ovog serijala, već i kao prva FF igra koja će se pojaviti na najnovijoj Sonyjevoj konzoli - na PlayStationu 2. Stalno su se postavljala pitanja o tome da li će igra biti zaista tako dobra kao što se najavljuje i da li će uspeti da poveća broj fanova FF sage. I, konačno, došli su svi odgovori, sva očekivanja su uglavnom opravdana, a Square je još jednom dokazao da ume da napravi dobru igru i da ljudima iz ove kompanije nikako ne nedostaje mašte i novih ideja. Ukratko, ponovo je pred nama bila jedna manje-više tipična FF igra, sa privlačnim junacima, putovanjem kroz vreme, mitskim ambijentom i spasavanjem sveta od iskonskog zla. Ono u čemu se otišlo dalje nego ikada do tada bio je filmski doživljaj sa obiljem sekvenci ovog tipa tako da je igra umnogome podsećala na interaktivni film, što je uostalom oduvek i bila želja tvoraca ovog serijala. Uprkos tome, i dalje je dovoljno stvari ostavljeno igračima, uključujući i dosta akcije i nasumičnih borbi koje su oduvek krasile FF-ove. Nažalost, zbog ove "sinematičnosti" igra je ujedno i najlinearniji FF do sada, što ipak nije sprečilo gomile igrača da u njemu uživaju. U stvari, ma koliko bilo koja igra iz ovog serijala bila linearna, uvek je tu bilo obilje sporednih zadataka, tajni i mini-igara koji su vam odvlačili pažnju sa glavne priče, te se nikada (pa ni sada) nije desilo da igra postane dosadna ili da steknete utisak da nemate baš nimalo izbora. Ono što je potpuno novo u celoj priči, bio je sistem borbe u kojem ste mogli da menjate oružja, ali i likove. Unekoliko su promenjeni i summoninzi, to jest prizivanja moćnih bića u pomoć. Ukoliko sada pozovete nekoga od njih (ovde se nazivaju Aeons), on će se pojaviti u bici umesto vaših likova i odraditi posao. Pored ovih, uvedene su i neke novine u sistemu napredovanja likova, ali, kao što već rekoh, ne želim da ponavljam ono što ste već imali prilike da pročitate u Bonusu.

Kuća mooglova

Pored čokoba, u FF XI će se pojavljivati još jedni stari poznanici - moogles. Tačnije, vaš dom u igri će se nazivati Moogle House i njega će čuvati upravo ova preslatka stvorenjca. Tu ćete moći da ostavljate pojedine predmete koji vam trenutno nisu potrebni, da proveravate svoju poštu (to jest komunicirate sa drugim igračima), nađete novi posao, ali i neke veselije stvari kao što je na primer gajenje nekih kućnih ljubimaca, menjanje nameštaja i slično. Vaš dom će pri tom biti pokretan i, kada god odete u neki novi grad, on će se nakim čudom naći tamo. Pored svih ovih lepih stvari, još ćete biti i potpuno izlečeni kad god uđete unutra.

Idemo dalje









Godine su prolazile, a sve veći broj kompanija za razvoj igara je počeo da radi na takozvanim MMORPG-ovima, tačnije na RPG ostvarenjima koja su namenjena isključivo online igranju, koje karakterišu ogromni svetovi i veliki broj igrača koji u njima može učestvovati. Naravno, i Square je prihvatio izazov i napravio sledeći nastavak serijala Final Fantasy upravo tako.

Dakle, pred nama je prvi online RPG u celom FF serijalu. Internet svet u kojem se sve dešava zove se Vana`diel gde će sam igrač postati lik u igri, otkrivati misterije tog sveta i umlatiti gomile monstruma koje slobodno lutaju okolo. Ono što ranije nismo mogli videti jer je u pitanju stvar tipična isključivo za online igre jeste mogućnost komunikacije između različitih igrača. Zato je u Final Fantasyju XI prisutan takozvani Chat System pomoću kojeg će igrači moći da se dogovaraju i razmenjuju različite poruke među sobom. Pored toga što vam to olakšava samo igranje, na ovaj način možete i upoznati nove ljude i sklopiti neka prijateljstva.

Priča je smeštena na planetu Vana`diel koja deluje idilično, ali, kao i obično, stvari nisu baš onakve kakve se nama čine. Planeta je inače podeljena na nekoliko kraljevstava, a sve oblasti su ogromne što igračima pruža neverovatne mogućnosti za lutanje i istraživanje. Svaki igrač na početku bira u kojoj će zemlji započeti svoju avanturu, kao i kako će





izgledati njegov lik. Prvo se određuje rasa. Ponuđeni su Humes (ljudi), Elvaan (vilenjaci), Mithra (neka vrsta ljudi-mačaka koji žive u matrijarhatu), Tarutaru (nalik na Evokse) i Galka (teško opisiva bespolna stvorenja). Svaka rasa, naravno, ima neke svoje odlike, pa su tako ljudi potpuno izbalansirani, vilenjaci su mačevaoci bez premca, a Tarutaru su odlični u bacanju magija. Uz rase ide i izbor manje-više standardnih zanimanja - možete biti ratnik, monk, lopov, beli ili crni mag. Rasa i zemlja će ostati iste kroz celu igru, dok zanimanje možete promeniti u zavisnosti od razvoja priče. Kada ste jednom završili sa svim ovim pripremnim radnjama, možete kročiti u svet. Za razliku od prethodnih FF ostvarenja, ovde nema vidno omeđenih gradova ili borbenih ekrana. Naprotiv, sve se odvija u jednom jedinstvenom svetu u koji je sve integrisano. Igrači pri tom mogu koristiti pogled iz trećeg ili iz prvog lica i mogu lutati sami po svetu ili napraviti grupe, udružujući se sa drugim igračima. Iz razgovora sa raznim NPC-jevima dobijaćete zadatke, postoje određene misije koje morate obaviti, a jedna od zanimljivijih stvari je osvajanje tuđih oblasti. Da biste učestvovali u ovome, morate prvo dobiti dozvolu od svoje vlade, a kada to



Oštri zubi protiv još oštrijeg mača

Kristali

Jedna od bitnih stvari koje ćete morati da radite tokom igre Final Fantasy XI jeste i traganje za određenim vrstama kristala. Oni su veoma bitni jer će vam omogućavati da kombinujete neke predmete kako biste dobili nove. Ponekad će to biti samo malo poboljšane verzije onih koje ste iskombinovali, ali će vam se nekada i posrećiti pa ćete dobiti potpuno nove stvari koje inače ne biste mogli nabaviti na neki drugi način. Kristale ćete dobijati nakon završenih bitaka, tačnije ubijeni monstrum će vam ostaviti neki od njih - kristal vatre, vode, zemlje, vetra, leda, groma, svetlosti ili tame. Ovo se, međutim, dešava veoma retko, ali i tome možete doskočiti tako što ćete baciti na sebe magiju Crysta i time povećati šanse za dobijanje ovih korisnih stvarčica.

učinite, kad god ubijete nekog monstruma, deo zemlje na kojem se on nalazio pripašće vašoj državi.

Što se tiče samog sveta, tri glavne regije jesu Gustaburg, pustinjska oblast koja okružuje republiku Bastok. U pitanju je zemlja bez zelenila sa sasušenim drvećem, okružena visokim stenovitim planinama. Zatim je tu velika šumska oblast u blizini kraljevstva San D`oria, kao i velika severna ravnica Sarutabaruta, prepuna različitih neprijateljski raspoloženih stvorenja. Poenta je u tome što ste uglavnom u prilici da se potpuno slobodno šetate svuda po svetu koji je zaista ogroman i da pratite questove i niti raznih avantura na koje možete naići. Time se potpuno gubi svaka linearnost, a igra se na neki način pretvara u svojevrsan fantastični virtualni život.

Na ovaj način je celokupna koncepcija FF-a promenjena. Square je stvorio ceo virtualni svet u kome se vi možete naći, istraživati ga, ubijati zlotvore, upoznavati ljude, izvršavati zadatke i skoro sve drugo što bi vam moglo pasti na pamet. Ovaj svet ima svoju istoriju i geografiju i otprilike je naznačeno šta se trenutno u njemu događa. Ostalo je na



igračima. Oni su tu da sami stvore dalju istoriju i možda na neki način izmene taj svet, što će kasnije uticati na igrače koji dođu posle njih. To umnogome produžava ceo doživljaj, pa ako mislite da je to što ste proveli stotine sati igrajući FF VII i VIII mnogo, sada ćete shvatiti da to nije ništa jer će vam svet Vana`diel postati takoreći novi dom. Naravno, tu je ostalo i mnogo onih stvari koje su oduvek činile FF serijal prepoznatljivim i voljenim kao što su na primer lik po imenu Cid, čokobi, moogles, Tripple Triad i još dosta toga. Dakle, to je ostala u suštini ista igra, ali premeštena u potpuno novu dimenziju. Logično, sve ovo donelo je i



mnogo problema. Na primer, pomenimo samo ograničenja koje je ceo ovaj koncept doneo, učinivši time ovu igu nedostupnom većini igrača. Do dana današnjeg ona nije prevedena na engleski i, iako je u međuvremenu postala dostupna i vlasnicima PC-a, i dalje ostaje ograničena samo na srećne Japance koji mogu da uživaju u njenim blagodetima. Dakle, nalazimo se u pomalo paradoksalnoj situaciji - pokušavamo da vam predstavimo jednu igu koju ne možemo igrati (i, po svemu sudeći, to će tako i ostati barem još neko vreme) i o kojoj možemo da donosimo sudove samo na osnovu izveštaja za štampu i mišljenja onih srećnika koji znaju japanski i u mogućnosti su da igraju FF XI. To doprinosi tome da se stvori kakva-takva slika o razvoju serijala i barem unekoliko pomaže da dobijemo ideju šta su to ljudi iz Squarea ovoga puta uradili.

Čokobi

Kao što smo u ovom tekstu već pomenuli, i ovaj FF je zadržao jednu bitnu osobinu svojih prethodnika - i sada su tu čokobi, one tako slatke mešavine između pilića i nojeva koje su vam u nekim ranijim delovima serijala zadale toliko muke svojim questovima. Ovde će oni između ostalog služiti kao zgodno prevozno sredstvo za prelaženje velikih razdaljina, ali ćete tokom igre naići i na posebnu mini-igru sa njima. Ona je veoma slična onoj koju ste već imali prilike da igrate u Final Fantasyju IX, to jest i ovde ćete koristiti ove životinjice za iskopavanje blaga. Prvo morate nahraniti svoje ptičice jer one nisu u stanju da rade dok su gladne, a zatim i da pronađete zgodno mesto za kopanje, obično neko mekano, travnato zemljište. Mnogi korisni predmeti se mogu dobiti samo na ovaj način, pa se sve ovo i te kako isplati.



PlayStation

Izdavač:	EA Games
Žanr:	Akcija
Vrsta medija:	CD
Količina:	1

Ostale platforme	
Playstation 2	da
X-Box	da

1 igrač • Memorijska karta 1 BLOCK • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
8	8	9	6	86%

autor: Jovana Erčić

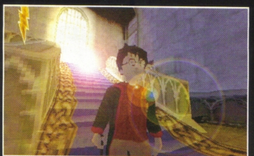
HARRY POTTER 2

Ovih dana očekujemo da se pojavi novi film o ovom malom čarobnjaku, zasnovan na priči druge knjige iz serijala o njemu, po imenu "Hari Poter i dvorana tajni". Uporedo sa snimanjem filma, tvorci igara su zaključili da je pravo vreme da se napravi i sledeća igra o Harriju, pod istim nazivom. I, evo je, pred nama. No, kako se premijera filma bliži, od srca vam preporučujem da je sačekate ili, joö bolje, da prvo pročitate knjigu, jer bi vam igra mogla u potpunosti pokvariti ugođaj.
Naime, igra Harry Potter and the Chamber of Secrets gotovo slepo prati priču knjige/filma, međutim, događaji su vam predstavljeni u kratkim sekvencama koje se pojavljuju na početku svakog dela igre. U njima vam je na prilično surov način prežvakana priča i, ukoliko niste postupili prema mom uputstvu, lako bi se moglo desiti da o njoj steknete potpuno pogreöan utisak. Sve je previöe skraćeno i uproöćeno, öto je i logično, s obzirom na činjenicu da bi svako duže prepričavanje ubrzo dosadilo svakome ko prilazi ovom ostvarenju željan akcije. Verovatno bi bilo najbolje da ovih delova uopöte ni nema, već da je pred nama čista akcija kroz koju nam se lagano odmotavaju niti zapleta, a uostalom, zaöto bi se i morali držati radnje knjige baö do detalja? No, öta je, tu je. Ukratko, Harry je ponovo u kući svojih rođaka koji ga kinje i zatvaraju u mračnu sobicu ispod stepeniöta. Jednoga dana iznenađuje ga krajnje neobična poseta - mali gnom dolazi da ga upozori da se nikako ne vraća u ökolu jer se tamo deöavaju straöne stvari. Ne želim da ponovim greöku tvoraca ove igre, pa vam neću reći niöta viöe o priči, ali verovatno možete pretpostaviti da ovo upozorenje neće mnogo uticati na Harryjeve odluke. Naprotiv.

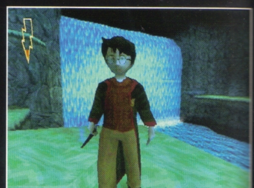


Međutim, pre prave čarobnjačke avanture, moraćete da prođete kroz kraći tutorijal kroz koji će vas provesti braća Weasley. Na njihovom imanju ćete otkriti öta sve Hari ume i može. To će u stvari najviöe ličiti na skup mini-igara jer ćete prvo morati da uđete u kuću, pentrajući se po nekim kutijama, zatim da hvatate u sanduk cevi koje po kući baca razbesneli gul. Tek u baöti zapravo nastaje prava zabava, jer ćete biti suočeni sa gomilama preslatkih stvorenja u okoliöu koji izgleda veoma živopisno i magično. Tu ćete naučiti kako se koriste magija kroz lavirintsku misiju lutanja po dvoriötu i borbe sa omađijanim kućnim aparatima. Pobesnele kosilice i moćne veö-maöine će vas namučiti, ali i od srca nasmejati. Vrhunac svega je mini-igra u kojoj treba da izbacite iz baöte sve gnomove, a bitno jeda ih bacite ih iz sve snage preko ograde. Surovo, ali iznad svega zabavno. U suötini, cela igra je sastavljena od onih narativnih delova u kojima vam se prepričava priča i akcionih sekvenci koje predstavljaju mini-igre. Nekada će to biti vožnje kroz neke lavirintične lokacije, pri kojima ćete morati da izbegavate prepreke i da sakupljate neke korisne stvarčice. Na primer, na samom početku igre ćete, da biste stigli do ökole, morati da se vozite u letećem automobilu ispred zahuktalog voza i da





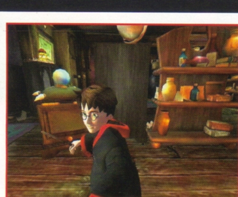
sakupljate neke predmete koji vas ubrzavaju kako vas lokomotiva ne bi stigla. Ove vratolomije su veoma zabavne, a često i prilično izazovne. S vremena na vreme (na primer kada rasturite neku kutiju ili pobedite nekog protivnika) bićete nagrađeni čokoladnim žabicama koje vam vraćaju zdravlje ako ste oötećeni ili bombonicama (sećate se, to su one sa različitim ukusima kod kojih nikada ne znate od čega su, pa se lako može desiti da naletite na slatkiö od spanaća ili graöka), koje kasnije možete trampiti za karte sa čuvenim čarobnjacima. Kako je igra u potpunosti prilagođena najmlađima, kojoj i jesu ciljna publika, kontrole su veoma jednostavne i brzo ćete naučiti sve öto je potrebno za dobru zabavu. Magija, bez koje je nemoguće i zamisliti Harrija, veoma su dobro inkorporirane u igru i lako se uče. Naime, dovoljno je samo da dođete do objekta sa kojim možete neöto učiniti (iznad će biti prikazan simbol određene boje koji vam pokazuje koju magiju treba baciti) i da uz odgovarajući poklič mladog Pottera ("flipendo" ili neöto slično) bacite čini. Automatski ćete baciti baö onu magiju koja je tu potrebna tako da nema nikakvog razmiöljanja. Ako je, na primer, potrbno samo razbiti neko bure ili ga podići u vazduh i preneti na određeno mesto, Harry će automatski učiniti





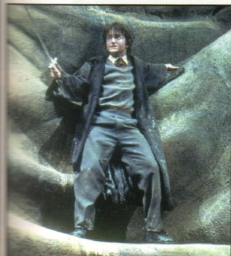






Nekoliko reči o filmu

Film po kojem je rađena ova igra pojavio se u svetu ove godine i za kratko vreme postigao ogroman uspeh. Već u vreme kada budete čitali ovaj broj "Bonusa", trebalo bi da ga možete pogledati i u naöim bioskopima. Film se, prateći radnju istoimene knjige koja se inače svojevremeno prodala u skoro 42 miliona primeraka, bavi Harryjevom drugom godinom ökolovanja u Hogwartsu. Tu su uglavnom svi oni dobro poznati likovi iz prvog dela, ali u novoj avanturi koja je veoma brzo osvojila srca dece sa cele planete. Harry je sada malo ozbiljniji i svestan svojih moći pa je samim tim i njegova uloga aktivnija nego ranije kada je on joö morao da se upoznaje sa samim sobom. Da vam ne bismo pokvarili ugođaj, nećemo vam otkrivati priču, ali pomenućemo samo da će tu biti i novih likova, poput oca Harryjevog starog neprijatelja Dracoa Malfoya.





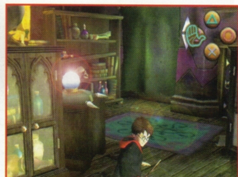


upravo to. U igri će takođe postojati i dueli čarobnjaka u kojima ćete oprobavati svoje moći. Oni su krajnje jednostavni i poenta je samo u napucavanju protivnika projektilima koji izleću iz vaöeg ötapića i izbegavanju neprijateljskih hitaca. Ukoliko navedete protivnika da pogodi neki predmet koji svetli crveno, dobićete i specijalni napad koji će vam mnogo pomoći jer je mnogo jači od ostalih. Kako je ovo igra za decu, pobeda ne znači smrt protivnika, već će on jednostavno biti razoružan, to jest ötapić će mu se "rascvetati".

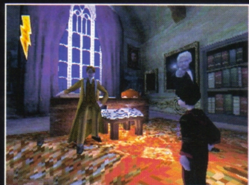
U suötini, pred vama su ponovo avanture malog čarobnjaka Harryja. On će morati da se vrati u svoju ökolu i istraži nove misterije, ali i da donosi poene svom timu, da uči nove čarolije, igra legendarni kvidič kao i da sakuplja bombonice svih ukusa i karte sa poznatim čarobnjacima. Sve je tu, i ceo ovaj magični svet samo vas poziva da uđete u njega i iskusite nove avanture malog maga i njegovih drugara.

Što se izgleda igre Harry Potter and the Chamber of Secrets tiče, mora se priznati da sve izgleda veoma primamljivo, posebno mlađima. Tu je obilje boja, živopisno bilje, neobična, slatka stvorenja, svi oni likovi koje smo već upoznali i zavoleli. Zvuk nije niöta posebno, ali daleko od toga da kvari ugođaj. Na specifičan način i on doprinosi ovoj detinjoj atmosferi i dodaje čar celoj igri. Da nema onih, već pominjanih sekvenci u kojima vam se öturo prepričava radnja knjige, u pitanju bi bila zaista sjajna, izuzetno zabavna igra. Ipak, ako prethodno saznate tu priču na neki adekvatniji način, ovo vam verovatno neće toliko smetati i moći ćete da se prepustite svim čarima koje ovo ostvarenje pruža.

U čemu je zapravo tajna Harryja Pottera? Kako to da je ovaj simpatični dečkić za tako kratko vreme osvojio srca dece na celoj planeti? Magija, maöta - dakle one stvari koje toliko nedostaju svakodnevnom životu. J K Rowling je uspela da nas na fantastičan način vrati bajkama naöeg detinjstva, a savremenim klincima je dokazala da nije sve u razvoju tehnike i sličnim stvarima. Magični svet ökole Hogwarts i njenih nadarenih učenika omađijao nas je sve, bez obzira na uzrast, a srećom, i igre inspirisane ovom pričom (bolje rečeno, pričama) slede taj duh i ispunjavaju nas nostalgijom i lepotom. Da se ne lažemo, ima tu i dosta nedostataka, ali njima se jednostavno može progledati kroz prste jer celina i dalje odaje veoma pozitivan utisak.



Par slika sa Playstation-a 2







PlayStation

Izdavač:	EA Sports
Žanr:	Sport
Vrsta medija:	CD
Količina:	1

Ostale platforme	
Playstation 2	da
X-Box	da

1-2 igrača • Memorijska karta 1 BLOCK • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
10	8	7	6	74%

autor: Igor Simić

FIFA 2003





Ima li još života u staroj Fifi ??? Pitanje na koje nismo znali odgovor do danas ... a gledajući u novo ostvarenje EA Sportsa nećemo ga znati ni ubuduće ! Stara dobra Fifa se vratila, i sledeći analogiju u svojim serijalima (svaki novi deo je bolji od prethodnog), stvarno je jača nego ikada, samo, da bi se nekadašnji deo populacije koja je radije igrala Fifu nego ISS (priznajem da sam i ja bio jedan od njih) "preobratio" i vratio starim verovanjima potrebno je malko više nego što FIFA 2003 može da nam ponudi. To ne znači da "Dvehiljadetrojka" malo nudi ! Neee ! Za početak tu je fantastičan intro u fazonu Nike freestyler-a u kome se Rajan Gigs, Edgar Davids (on i ponajviše) i Roberto Karlos poigravaju sa svojim omiljenim rekvizitom - Loptom. Više nego dobar intro - Verovatno i najbolji u igrama koje su za PSX objavljene u 2002. godini ! A kada tako počnete, igra se nastavlja u već standardnom FIFA duhu - Tu su Sezona, Prijateljski mečevi, i razni turniri na kojima možete učestvovati. Kao i uvek FIFA u sebi ima pregršt timova koji su za ostale fudbalske simulacije samo pusto maštanje (e ovde je TIF neprevaziđeni šampion). Dokaz da govorim istinu pojaviće se pred vašim očima kada budete birali ekipu sa kojom ćete nastupati - Tu su timovi iz Austrijske ?1? Belgijske, Danske !!? Engleske, Nemačke, Italijanske, Francuske, Norveške (već smo se navikli), Škotske, Španije, Šwedske i naravno, najjačeg, i nikada neprevaziđenog fudbalskog takmičenja na planeti zemlji MLS-a (he, he ... Ameri i fudbal ! ha, ha, ha ...). Od važnijih liga koje bi trebalo da su u igri nedostaju Holandska !!! i Portugalska, a kao šlag na torti i činjenicu zbog koje ćete SVI definitivno prestati da igrate igre iz FIFA serijala, treba izdvojiti nepostojanje naših klubova.







PA DOKLE, BRE, VIŠE ??? Kad su ti "čuveni" Amerikanci bili neko i nešto u fudbalskom svetu ? Koji je to Amerikanac bio ikada proglašen za najboljeg igrača na Svetu (Džajo mastore !!!) ? Ko im je bio na čelu reprezentacije kada su napravili "istorijski" skok na Svetskoj rang-listi od 70 mesta za samo godinu dana ? Bora Milutinović ! Eto ko je TATA !!! Još uvek se "vade" na ono što je legendarni Bora ostavio za sobom, a za osam godina neće ih biti nigde na mapi svetskog fudbala. Evo koristim i zvanično svoju poziciju u medijima (bedno piskaralo) da se usprotivim ovako glupom stavu proizvođača igara iz USA-a. Po kom osnovu oni sebi daju za pravo da nas već 5 godina ne pominju (čast trofejnoj generaciji Zvezde koja se pojavila u FIFA 2000)!!! kao da fudbal u Jugoslaviji ne postoji ??? Kolega Simić iz sporske sekcije časopisa Bonus ima pitanje za EA Sports - Da li znate ko je 1991/92 bio PRVAK SVETA u klubskom fudbalu ??? I još jedno - Da li znate ko je PRVAK SVETA u košarci ??? Šta mislite kada će doći dan kada će USA u Beogradu (ili bilo kom gradu u Jugi) pobedidi ovu sjajnu generaciju u basketu ?

Indijano, Indijanoooo moja suzo moja ranooo !!! Khn, khn (nakašljah se) ... Malko sam se zaneo, ali nemojte ! igrati FIFA 2003 iz čisto sportskih razloga - nije lepo zanemariti nečije uspehe. A i pro evo je "nikad jači" ... Pa vi vidite.




Izdavač:	Ubi Soft
Žanr:	Sport
Vrsta medija:	CD
Količina:	1

Ostale platforme	
Playstation 2	da
X-Box	da

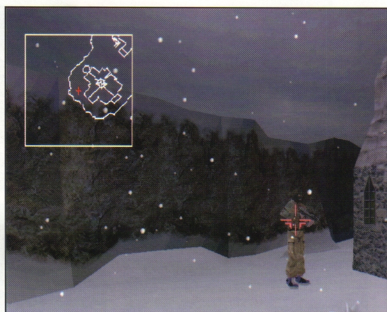
1-2 igrača • Memorijska karta 1 BLOCK • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
4	7	8	8	79%

autor: Miroslav Đorđević

RAINBOW SIX LONE WOLF

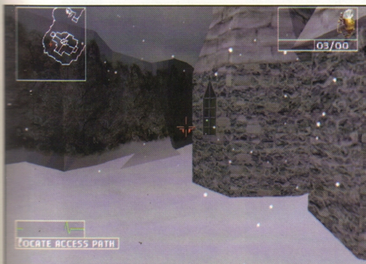




Posle dugog čekanja konačno nam je stigao i poslednji nastavak Rainbow Six serijala na PlayStationu - Lone Wolf. Iako ima primetnih poboljšanja u odnosu na prethpodnike, ovo ostvarenje je ipak razočaralo usled očigledne nedorađenosti i neopravdano kratkog vremena igranja (postoji svega pet misija).

Rainbow Six serijal je započet pojavom igre Tom Clancy's Rainbow Six koja je, kao što se iz naslova vidi, bila inspirisana knjigama poznatog pisca Toma Klensija, čija se dela uglavnom zasnivaju kako na opisivanju imaginarnih sukoba između SSSR-a i SAD, tako i međusobnim ratovima zemalja bivšeg Sovjetskog Saveza. Igra je bila jedna od prvih koja je nosila etiketu "Action strategy", što znači da cilj nije bio puka eliminacija protivnika, već pažljivo planiranje i najmanjeg delića svake misije, kako bi cela operacija bila obavljena što tiše, uz što manje ispaljenih metaka. Zahvaljujući izvrsnoj grafici i originalnom gameplay-u igra je ubrzo postala hit. Posle izvesnog vremena, izbačena je i konverzija za PS koja nije imala ni 10% kvaliteta svog PC brata. Znatno bolje se pokazalo sledeće izdanje Red Storm Entertainmenta - Rainbox Six Rogue Spear, o kome se već može govoriti kao o solidnoj PlayStation igri. Lone Wolf, koji je sada pred nama, donosi jako mnogo izmena, mnogo više nego što je to učinio Rogue Spear u odnosu na originalni Rainbow Six. Jedna od osnovnih karakteristika svih igara ovog serijala, strateško planiranje pred svaku misiju i vođenje više različitih specijalaca tokom misije, u Lone Wolfu ne postoji. Razlog za to je objašnjen u propratnoj fabuli: izvesni osuđenik je izjavio kako ima informaciju i pouzdane dokaze o tome da nekakva teroristička grupa krijumčari oružje američke vojske Rusiji (kakva bujna mašta...) i da je on spreman da razotkrije odgovorne ljude samo pod uslovom da vladin pregovarač sam dođe na ugovoreno mesto u Norveškoj. Komandant Rainbow Six, grupe za specijalna dejstva, John Clark je odlučio da je Ding Chaves, najistaknutiji R6 vojnik, idealan za tu misiju. Samim time što sve vreme vodite samo jednog lika, više ne postoji potreba za razvijanjem bilo kakve strategije vezane za kretanje. Potrebno je samo da odaberete opremu i oružje i započnete igru. Odmah po startovanju nivoa primetićete značajno poboljšanje grafike, kao i mnoštvo impresivnih svetlosnih efekata. Nažalost, vremenom ćete uvideti da igra prosto obiluje katastrofalnim bagovima. Ukoliko imate snajpersku pušku, stanete neposredno pored zida okrenuti njemu i zumirate - moćićete jasno da vidite kroz zid. Poligoni često umeju da iskaču i podrhtavaju, i što je najgore, lako se može desiti da se zaglavite u nekom od njih. Tužno je da se ista stvar dešava i protivnicima dok se kreću svojom isprogramiranom rutama, što mene navodi na pomisao da Lone Wolf uopšte nije bio pristojno testiran čim su se promakle ovakve krupne greške. Kada smo već kod protivnika, njihov AI zaslužuje negativnu kritiku. Neprijatelju možete stajati iz leđa i pucati u njega, a on se uopšte neće okrenuti da na tu "provokaciju" odgovori. Takođe, protivnici ne čuju vrlo glasne pucnje u njihovoj blizini tako da mi baš nije najjasnije čemu služi svo to prigušeno oružije u igri (kad se ni ovo obično ne čuje). Uopšte, teroristi ne primećuju apsolutno ništa što im nije u vidokrugu, tako da se sa njima, sve dok vas ne uoče, možete poigravati kao sa debilima. Ali zato, ukoliko vas uoče, sto posto ste mrtvi, jer pucaju momentano i apsolutno nikad ne promašuju. Što se komandi tiče, one su slične kao u prethodnim delovima, raspored tastera je isti kao u većini FPS igara za Sony.

Moram priznati da sam od Lone Wolfa očekivao više, ali ni ovako nisam mnogo razočaran. U pitanju je klasična stealth akcija koja će se sigurno svideti zagriženim ljubiteljima takvih video igara.







Izdavač:	SCEE
Žanr:	Akciona vožnja
Vrsta medija:	CD
Količina:	1

Ostale platforme	
Playstation 2	ne
X-Box	ne

1-2 igrača • Memorijska karta 1 BLOCK • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
8	9	7	9	85%

autor: Miroslav Đorđević

WRC ARCADE 2002

Ponovo se dogodilo da u jednom broju "Bonusa" imamo veoma mnogo trkačkih igara, i što je najvažnije - dosta hitova u tom žanru. Ostvarenje koje je trenutno pred nama nije u pravom smislu hit, ali je sigurno sasvim solidna igra, vredna pažnje svih ljubitelja ovog žanra.

World Rally Championship je potpuno arkadna reli vožnja koja po grafici i gameplayu najviše podseća na čuveni V-Rally, ali se kvalitetom ipak ne može meriti sa tim starim klasikom. Od samog početka igra odiše









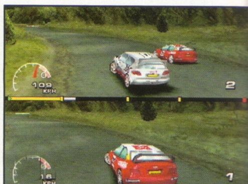


duhom jednostavnosti i srelenosti. Ponulen vam je veoma pregledan glavni meni sa nekoliko opcija: šampionat u kome postizanjem najboljeg vremena napredujete dalje, to jest otvarate nove staze; zatim Time Trial, trka za najbolje vreme; Grid Race, mod u kome se trkate sa tri protivnika, mod za dva igrača i split screen režimu i normalno - opcije. Kada sve konfigurišete kako vam odgovara vreme je da se upustite u odabir vozila i staze koju ćete voziti. Prisutan je veliki broj atraktivnih lokacija, recimo: Australija, Novi Zeland, Španija, Nemačka, Švedska, Kenija, Kipar, Francuska, Italija itd. Deo tih staza je na početku zaključan i postaje vam dostupan tek kada pređete Championship mod, a ima i bonus staza. Što se vozila tiče, prisutni su svi modeli koje smo već navikli da vilamo u sličnim igrama: Ford Focus, Mitsubishi Lancer Evolution, Hyundai Accent, Skoda Octavia, Citroen Xsara, Peugeot 206 i naravno, neizostavni Subaru Impreza. Ima i skrivenih vozila do kojih dolazite na isti način kao i do zaključanih staza. Vozila se međusobno razlikuju po tri karakteristike: upravljanju, ubrzanju i maksimalnoj brzini. Te razlike su više nego primetne i savetujem vam da uvek odaberete što stabilnije vozilo, makar ono bilo nešto sporije, kako ne biste izletali sa staze u svakoj drugoj krivini. No, vreme je da se upustimo u samu trku.

Dok čekate učitavanje dobićete lep preview uslova na stazi oko kojih ne morate mnogo lupati glavu jer ne postoji potreba da štelujete svoje vozilo za date uslove. Drugim rečima, u igri ne postoje nikakva podešavanja vašeg automobila - na svim stazama ćete koristiti iste gume, podjednako nakrivljene spojlere, osetljive kočnice itd. Cela igra je u potpunosti u arkadnom fazonu, možda čak i preterano. Možete potpuno slobodno pri brzini od sto pedeset kolometara na sat gotovo čeono udariti u ogradu i bez ikakvih oštećenja i većeg gubitka brzine nastaviti da vozite. Kada već govorimo o manama onda treba reći da je i osećaj brzine prenaglašen (kada vozite 100 izgleda kao da vozite 200 kilometara po času) i da ima dosta bagova, pa se može desiti da vozite po ogradi ili da kod Mitsubishi Lancera prednji točkovi prilikom skretanja zauzmu neprirodan ugao od 180 stepeni sa osom automobila. No ukoliko isključimo ovih nekoliko propusta koji se programerima daju i oprostiti, dobijamo sasvim solidnu igru koja će ljubitelje držati prilično dugo uz TV. Sama vožnja je prilično energična i uzbudljiva, grafički izgleda sjajno, a tu su i fenomenalno napravljeni promenljivi vremenski uslovi, koji će igranje učiniti interesantnijim. Muzika je standardna za ovakve igre: brza i žestoka. Mešavina teških gitarskih rifova i tehno zvuka svakako upotpunjuje inače solidnu atmosferu. Za retko koju od poslednjih igara za Sony 1 se može reći da je zaista korektna. Ovaj epitet u ovom slučaju nesumnjivo stoji i meni još jedino ostaje da ljubiteljima dobre arkadne reli vožnje preporučim World Rally Championship. Uživajte!







DOBITNICI NAGRADNE IGRE

STJUART LITL



DVD Stjuart Litl:
Stefa Pejović
Požega





3 Standard članske kartice Beosoft Club-a:
1. *Milena Anđelković, Kruševac*
2. *Ćirić Goran, Niš*
3. *Urošević Jovan, Čačak*





Dobitnici REX-a mini kućnog ljubimca :
1. *Tomić Jelena, Sombor*
2. *Janko Povolny, Padina*
3. *Godić Ana, Beograd*





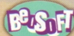
15 dobitnika postera Lare Croft:
1. *Vlahović Filip, Ljig*
2. *Petrović Nenad, Beograd*
3. *Maletić Nikola, Tivat*
4. *Damnanović Marko, Beograd*
5. *Ivanović Aleksandar, Mirijevo*
6. *Ličić Saša, Bor*
7. *Simić Aleksandar, Kovin*
8. *Marković Bojan, Mladenovac*
9. *Stevanović Darko, Dubočka*
10. *Pajović Stefan, Čačak*
11. *Petković Petar, Požerevac*
12. *Milenković Slobodan, Kragujevac*
13. *Ristić Nikola, Aranđelovac*
14. *Joksimović Nenad, Aranđelovac*
15. *Stojinović Mihajlo, Sombor*



Dobitnici tromesečne pretplate na časopis Bonus:
1. *Zoran Haviža-Lilić, Pirot*
2. *Miodrag Mandić, Hrtkovci*
3. *Miloš Aksentijević, Negotin*

Čestitamo dobitnicima i pozivamo sve čitaoce da učestvuju u narednim nagradnim igrama.









Godina je 52. pre nove ere. Egipat slavne Kleopatre, one s nosom, ... se pod rimskim carstvom. Još gore, Kleopatra je pod Cezarom. ... bar on kaže. Iznervirana zbog Cezarovog sarkazma, ponosna kraljica ... opkladu: ako uspe u sred pustinje da sagradi najraskošniju palatu ... tri meseca, Cezar će javno priznati da su Egipćani najveći narod. ... nevolju u tom trenutku jedini slobodan arhitekta u celom kraljevstvu ... nespretni Zidaris, kome Kleopatra poverava nemogući zadatak. ... uspe, prekriće ga zlatom, inače ga čekaju izgladneli krokodili! ... je potrebno čudo...ili bar čarobni napitak galskih prijatelja, ... mu je njegov otac pričao. Potražiće ga, ali će dobiti i ... više - dobiće i same Gale sa sve Garafiksom, kučencetom lavljeg srca! ... su otkačeniji nego ikad i spremni na ludu zabavu u egzotičnom Egiptu. ... Zidarisu za vratom je ljubomorni kolega Ozetemoj, ali i nervozni Rimljani, ... nesmeju dopustiti da on uspe...

... Bonus i Metrofilm Vas nagrađuju! ... nagradni kupon i osvojite DVD filma Asterix 2, ... kasete, i mnoge druge nagrade. ... će biti objavljeni u sledećem broju "Bonusa".



Oba nastavka na DVD-u



NARUČITE TELEFONOM ILI PUTEM INTERNETA

KUPON - NAGRADNO PITANJE

Ko tumači lik Kleopatre u filmu Asterix 2?

- [ ] Monica Belucci
- [ ] Penelope Cruz
- [ ] Elizabeth Hurley

(upišite X u kvadratić pored tačnog odgovora)

Ovaj kupon sa tačnim odgovorom i Vašim podacima isecite, ubacite u koverat i pošaljite do 10. januara 2003. na adresu: Bonus, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd 22, sa naznakom: "Asterix" - nagradna igra

ime i prezime ________ telefon ________

adresa ________ poštanski broj i mesto ________



Izdavač:	SCEA	
Žanr:	platforma	
Vrsta medija:	CD	
Količina:	1	

Ostale platforme	
Playstation 2	ne
X-Box	ne

1 igrač • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
4	2	7	7	59%

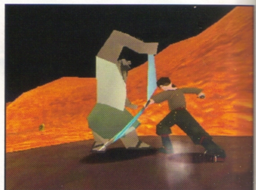
autor: **Jovana Erčić**

DISNEY`S TREASURE PLANET

Disney nam predstavlja još jednu svoju igru, kao što je to obično slučaj, zasnovanu na bioskopskom ostvarenju ove kompanije. I film, kao i ova igra, zasnovani su na klasičnom romanu iz 1881 - Ostrvu s blagom Roberta Louisa Stevensona. Iako je ova knjiga godinama osvajala srca mnoge dece, nažalost to izgleda neće biti slučaj sa igrom jer je ona, blago rečeno, veoma bleda.

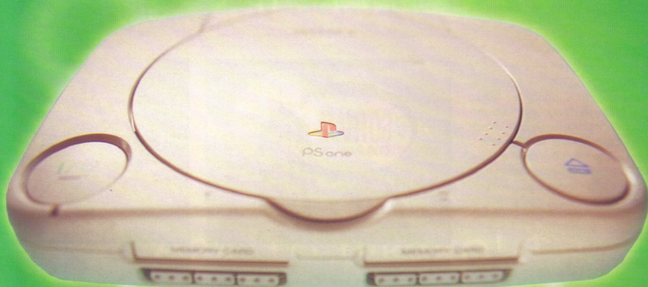
Priča govori o dečaku Jimu koji traži blago na jednom ostrvu. Usput se pojavljuje još jedan legendarni lik - jednonogi Long John Silver. Sledi sjajna priča puna borbi, izdaje i misterija... Kompanija Disney je u filmu unekoliko promenila ovu priču, unevši u nju i neke fantastične elemente. Nisam gledala film, ali ono što znam jeste da su stare galije zamenjene svemirskim brodovima i da će umesto po morskim prostranstvima Jim krstariti po svemiru.

Igra je preuzela koncept filma i u pitanju je manje-više standardna platforma, doduše prilično loša. Jim mora da prođe kroz niz nivoa koji svi predstavljaju različite lokacije na kojima će morati da se šetka, skakuće i puca, sakupljajući pri tom neku vrstu novca (drubloons), dragulje, kristale i diode za otvaranje vrata. Većina ovih objekata se nalazi u burićima i kutijama, tako da je na vama samo da ih razbijete i pokupite blago koje tom prilikom ispadne. Usput će se pojavljivati i neke mini-igre koje se uglavnom sastoje u brzoj vožnji kroz neki predeo i sakupljanju satova koji vas tada ubržavaju i svih ovih standardnih predmeta.
U suštini sve je ovo već više puta viđeno, ali i zabavno. Međutim, ono što najviše kvari kompletan ugođaj jeste zaista otaljana grafika. Tu su gomile grešaka, teksture koje trepere, preklapanje objekata... sve ono što vas može dovesti do ivice živaca. Iako je zvuk generalno jednako loš, moramo pohvaliti glasovnu glumu koja ponekad zaista blista.
Bili smo u prilici da čitamo fenomenalnu



Stevensonovu knjigu, a zatim i da pogledamo film inspirisan tom pričom. Sada je pred nama igra na istu temu, koja međutim pada daleko ispod ovih ostvarenja. Neosporno je da ona može biti veoma zabavna na momente, ali loše tehničke karakteristike toliko kvare opšti ugođaj da ona postaje maltene neigriva. Šteta.

IGRAJ SE!



PSone™

PSOne je potpuno redizajnirana originalna Playstation konzola. PSOne je manji, lakši, i praktičniji. Sa preko 3000 igara ovo je najprodavanija konzola svih vremena.

6.999 din

ili na 12 mesečnih rata

od 779. din

Mogućnost odloženog plaćanja
i potrošački krediti na 12 meseci
uz garanciju od 6 meseci i obezbeđen servis



Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 30 45 701
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/ 3222 606
Novi Sad • Miletićeva 36, tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36
Čačak • T.C. Vavilon, I srat, Gradsko šetalište BB, 032/ 222 005

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu

PlayStation

Izdavač:	Ghotam Games
Žanr:	Akcija
Vrsta medija:	CD
Količina:	1

Ostale platforme	
Playstation 2	ne
X-Box	ne

1-2 igrača • Memorijska karta 1 BLOCK • Vibracija • Analogna kontrola

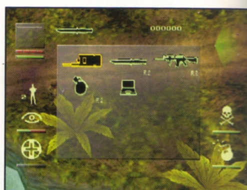
zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
7	7	8	8	78%

autor: Miroslav Đorđević

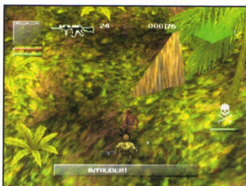
WRC ARCADE 2002

Ponovo su pravda i svetski mir ugroženi, a vi ste opet, naravno, tu da pomenutu pretnju što efikasnije otklonite. Stigao nam je, eto, još jedan nastavak Spec Ops serijala, koji se prilično razlikuje od svojih prethodnika. Značajne izmene su načinjene u grafici i intefejsu, ali se meni čini da je rezultat svega toga loš, to jest da Airborne Commando nije ništa bolji od ostalih igara iz serijala (prevashodno mislim na Spec Ops - Stealth Patrol). Priča je ista kao i uvek: odred jedinica za specijalne operacije je spreman da uvek u bilo kom











delu sveta loše momke nauči pameti. Kako bi to sve sproveo u delo, jedan Spec Ops redov, to jest vi, morate da prođete posebnu obuku na kojoj ćete se upoznati sa kretanjem vašeg junaka i upotrebom arsenala najrazličitijeg oružja. Pošto se sve misije odigravaju iza neprijateljskih linija, pritajena borba uz puno šunjanja i taktičkog planiranja je svakako najbolje rešenje, te je od izuzetne važnosti da dooobro savladate tehnike: nečujnog kretanja, puzanja, postavljanja i deaktiviranja različitih eksplozivnih sredstava itd. Kada završite sa neophodnim treningom možete se upustiti u prvu misiju u koju će vas uvesti dobro koncipiran brifing. Pored pregleda mape i ciljeva misije, vama je ostavljen izbor potrebnog oružja. Pored nezaobilaznog radija (kojim javljete bazi status, zovete evakuaciju itd.) i laptopa, svakako treba da sa sobom nosite nož (za nečujno savlađivanje protivnika i iskopavanje mina) kao i automatsku pušku koja čini osnovicu opreme jednog Spec-Opsovca. Pored toga se možete odlučiti i za pištolj, snajpersku pušku, eksplozivni komplet i drugo slično oružje, do same "bazuke" koja je tu da ulepša dan ljubiteljima rambolike akcije. Kada se dobro opremite i upoznate sa ciljevima, vreme je da započnete sa "dejstvovanjem po protivniku".

Bitna razlika u odnosu na ostale Spec Opsove jeste kamera iz ptičje perspektive koja je zamenila onu standardnu "Syphon Filter-ovsku". Takav pogled dosta asocira na Metal Gear Solid, ali je celokupna igra po svim svojim aspektima daleko iza legandarnog Metal Geara. Boje na ekranu su nekako prenaglašene, tako da sam pri igranju imao utisak da igram neku "sprdnju sa ratom" u stilu Metal Slug-a, a ne ostvarenje koje pretenduje da bude realna simulacija. Pokreti vašeg junaka (naročito skok) su nekako iskarikirani i često deluju smešno, a ono što posebno ume da iritira jeste katastrofalna nepreglednost. Kamera je u najvećem broju slučajeva previše skoncentrisana na glavni lik pa se dešava da protivnik stoji na desetak metara od mene i gađa me, a ja ga jednostavno ne vidim jer ga nema u mom vidokrugu. U takvim konfuznim situacijama, koje se, nažalost, vrlo često dešavaju, najbolje je osloniti se na pregledan i funkcionalan radar. Što se tiče komandi, one su veoma dobro i praktično odrađene. Veliki broj poktreta koji naš Spec-Opsovac može da izvede jeste logično raspoređen na Dual Shock kontroleru što proizikuje veoma lako navikavanje na igru. Muzika i zvuk su neupadljivi i zadovoljavajući. Kada se sve sabere i oduzme, Spec Ops Airborn Commando je jedna sasvim prosečna igra. Meni se lično njena prethodnica, Stealth Patrol daleko više svideo, ali ne sumnjam da će sve zagriženi Spec-Opsovci uživati i u ovom naslovu.







Zar opet ...

GAME OVER

Aaa, to nikako! *



* Da više nikad ne vidite ovaj mrski natpis pomoći će Vam CHEATCODE S

- Oko 37000 šifara za više od 2000 igara za vaš PlayStation
- Koristi kodove direktno sa CD-a Nije Vam potreban bilo kakav hardware
- Kao bonus - memorijska kartica za snimanje pozicija i novih šifara i kodova



Beograd • Gospodara Vučića 160 • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47 • Tel: 011/3222 606
Novi Sad • Miletićeva 36 Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36
Čačak • T.C. Vavilon, I sprat, Gradsko Šetalište BB, 032/222 005

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu

Pobednik

Telefonski servis Pobednik je opet sa vama i za novu sezonu spremio je mnoge vredne nagrade i lepa iznenađenja.

1 NAGRADNA IGRA

Svake nedelje, Pobednik nagrađuje svoje slušaoce! Odgovorite na jedno lako pitanje, ostavite svoje podatke i možete osvojiti SONY PLAYSTATION 2, SONY PLAYSTATION 1, GAME BOY ADVANCE i nagrade iznenađenja!



abc 2 TRIKOVI I ŠIFRE

Nova Pobednikova opcija za trikove i šifre sadrži bogatu bazu kompletnih trikova za vaše omiljene igre sa PlayStationa 2, PlayStationa 1, PC računara, Game Boy i Game Boy Advance konzola. Bilo da se radi o starim ili novim igrama, POBEDNIK će vam za tren oka dati kompletne šifre za varanja, trikove i savete i sve što vam je potrebno za uspešno igranje. Sve što treba da uradite je da pozovete 041 20 20 20 i u opciji za trikove unesete šifru vaše omiljene igre i - dok trepnete, kompletan varanja su tu. To može samo POBEDNIK!

def 3 VESTI

Sveže, udarne, sočne i svake druge vesti iz sveta igara - budite uvek u toku s aktuelnim zbivanjima u industriji zabavnog softvera!

ghi 4 IGRA NEDELJE

Interesuje vas koja je najbolja igra nedelje? Preslušajte kompletan opis!

Baza trikova i šifara se redovno ažurira - zato ne gubite vreme i potražite trikove za najnovije hit igre s vašeg sistema.

POBEDNIKOV ŠIFARNIK

PC CD-ROM

001 ALIENS VS. PREDATOR 2
002 POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR
003 WORLD WAR 2: IWO JIMA
004 OPERATION FLASHPOINT
005 DEER HUNTER 5: TRACKING TROPHIES
006 MYTH 3: THE WOLF AGE
007 HARRY POTTER & THE SORCERER'S STONE
008 4X4 EVOLUTION 2
009 CABELA'S OFF-ROAD ADVENTURES 2
010 COMANCHE
011 COMBAT
012 KILLER TANK
013 RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
014 GOTHIC
015 S.W.I.N.E.
016 EMPIRE EARTH
017 KOHAN: AHRIMAN'S GIFT
018 F-16 MULTIROLE FIGHTER
019 MOTORACER 3
020 AQUANOX
021 ROBOT WARS (ARENAS OF DESTRUCTION)
022 SUDDEN STRIKE FOREVER
023 ZZT
024 F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 2001
025 GHOST RECON
026 STAR TREK: ARMADA 2
027 PROJECT EDEN
028 EUROPA UNIVERSALIS II
029 ASTROROCK 2000
030 MATT HOFFMAN'S PRO BMX
031 SETTLERS IV: MISSION PACK
032 MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
033 SKI RESORT TYCOON
034 INSANE
035 ETHERLORDS
036 CAPITALISM II
037 DISCIPLES II: DARK PROPHECY
038 MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
039 GOTHIC
040 SIM GOLF
041 GRAND PRIX WORLD
042 SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER
043 OUTPOST 2
044 DIRT TRACK RACING: SPRINT CARS
045 STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE
046 HOOLIGANS: STORM OVER EUROPE
047 RIG & ROLL
048 SHADOW FORCE: RAZOR UNIT
049 CABELA'S 4X4 OFF-ROAD ADVENTURES
050 GALACTIC BATTLEGROUNDS
051 SID MEIER'S SIMGOLF
052 DEER AVENGER 4
053 BLACK & WHITE
054 CHAMPIONSHIP MANAGER 2
055 EUROPA UNIVERSALIS 2
056 GANGSTERS 2
057 AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME
058 ANNO 1602
059 HOYLE CASINO 2000
060 GRAND THEFT AUTO 2
061 JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST
062 DISCIPLES II: DARK PROPHECY
063 ROLLERCOASTER TYCOON: CORKSCREW FOLLIES
064 DUNGEON SIEGE
065 HEROES OF MIGHT & MAGIC IV
066 STAR TREK: BRIDGE COMMANDER
067 BATTLE REALMS
068 THE SIMS: HOUSE PARTY
069 FREEDOM FORCE
070 BLOOD OMEN 2
071 THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND
072 MOTOCROSS MANIA
073 CASINO MOGUL
074 FREEDOM FORCE
075 CARNIVORES: CITYSCAPES
076 STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS
077 EXTREME PAINTBRAWL 4
078 JOINT STRIKE FIGHTER
079 THE SIMS: HOT DATE
080 STARSHIP UNLIMITED II: DIVIDED GALAXIES
081 CULTURES 2
082 GRAND THEFT AUTO 3
083 ZOO TYCOON: DINOSAUR DIGS
084 AXIS ARENA
085 MOBILE FORCES
086 IMPERIUM GALACTICA II
087 DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT
088 USAR HOOTERS PRO CUP RACING
089 ROLAND GARROS 2002 FRENCH OPEN
090 STAR WARS: STARFIGHTER
091 SKATEBOARD CRAZY
092 NECRODOME
093 TACTICAL OPS : ASSULT ON TERROR
094 GORE
095 COSSACKS: THE ART OF WAR
096 SHADOW FORCE: RAZOR UNIT
097 NEVERWINTER NIGHTS
098 DELTA FORCE: TASK FORCE DAGGER
099 BIRD HUNTER: WILD WINGS EDITION
100 PAC-MAN: ADVENTURES IN TIME
101 WARCRAFT 3
102 NARCO POLICE
103 NETSTORM
104 VANGUARD ACE
105 ZANZARAH: THE HIDDEN PORTAL
106 AMERICA'S ARMY
107 MORROWIND
108 THE SUM OF ALL FEARS
109 HOLIDAY ISLAND
110 COUNTER STRIKE
111 UNREAL TOURNAMENT 2003
112 BLOODRAYNE
113 HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
114 NO ONE LIVES FOREVER 2
115 RED SHARK
116 DIRT TRACK RACING 2
117 PROJECT NOMADS
118 SNOWBOARD PARK TYCOON
119 FRONTLINE ATTACK: WAR OVER EUROPE
120 EMPEROR: RISE OF THE MIDDLE KINGDOM
121 BEACH LIFE
122 SNIPER: PATH OF VENGEANCE
123 ARX FATALIS
124 AGE OF MYTHOLOGY
125 ANOTHER WAR
126 CONFLICT: DESERT STORM
127 LITTLE FIGHTER 2
128 ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD
129 HEARTS OF IRON
130 O.R.B.
131 JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
132 DEADLY DOZEN: PACIFIC THEATRE
133 FIFA 2003
134 NBA LIVE 2003
135 BATTLEFIELD 1942
136 ROBOT WARS: ARENA OF DESTRUCTION

PlayStation

001 ISS PRO EVOLUTION
002 SNO CROSS
003 TOMB RAIDER CHRONICLES
004 MEDAL OF HONOR
005 MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
006 BATMAN & ROBIN
007 THEME PARK WORLD
008 3XTREME
009 RESIDENT EVIL
010 TEKKEN 3
011 WCW BACKSTAGE ASSAULT
012 COOL BOARDERS 3
013 DUKE NUKEM: TIME TO KILL
014 FINAL FANTASY IX
015 ARMORED CORE
016 BURSTRICK WAKE BOARDING
017 RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
018 SUPERCROSS 2001
019 LMA MANAGER 2001
020 AGE OF SAIL 2
021 WARLORDS 3
022 BLAIR WITCH: RUSTIN PARR
023 RAMPAGE WORLD TOUR
024 ROAD RASH JAILBREAK
025 DINOSAUR
026 BREATH OF FIRE 3
027 BLADE
028 THE LEGEND OF DRAGOON
029 VAGRANT STORY
030 DRIVER 2
031 DIGIMON WORLD
032 INTERNATIONAL TRACK & FIELD
033 THE MUMMY
034 DUNE 2000
035 MEGAMAN X5
036 DRAGONBALL GT FINAL BOUT
037 THEME PARK WORLD
038 MUPPET MONSTER ADVENTURE
039 SIMPSONS WRESTLING
040 THE SMURFS
041 SOUL REAVER
042 ABE'S EXODUS
043 TOMB RAIDER 3
044 SKULLMONKEYS
045 MDK
046 SILPHEED: THE LOST PLANET
047 DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES
048 TARZAN
049 TEST DRIVE 6
050 WARGAMES: DEFCON 1
051 TOMBA! 2
052 CRASH BASH
053 CRASH BANDICOOT: WARPED
054 READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2
055 WCW/NWO THUNDER
056 DAVE MIRRA FREESTYLE BMX
057 MAT HOFFMAN'S PRO BMX
058 DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS
059 GRAN TURISMO 2
060 TONY HAWK'S PRO SKATER 2
061 STAR WARS EPISODE I: THE PHANTOM MENACE
062 BUGS BUNNY: LOST IN TIME
063 COLIN MCRAE RALLY
064 LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
065 SPYRO 2: RIPTO'S RAGE
066 GRIND SESSION
067 TOMORROW NEVER DIES
068 DUCATI WORLD RACING CHALLENGE
069 NINJA: SHADOW OF DARKNESS
070 ACTION MAN: OPERATION EXTREME
071 PARASITE EVE 2
072 CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT
073 APE ESCAPE
074 X-MEN: MUTANT ACADEMY 2
075 BACKYARD SOCCER
076 FROGGER 2: SWAMPY'S REVENGE
077 TONY HAWK'S PRO SKATER 3
078 SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO
079 SYPHON FILTER 3
080 JET MOTO 3
081 THE ITALIAN JOB
082 AGILE WARRIOR: F-111X
083 SHEEP, DOG 'N' WOLF
084 ALIEN TRILOGY
085 THE LEGEND OF DRAGOON
086 DARK FORCES
087 HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE
088 WORMS ARMAGEDDON
089 TEST DRIVE 5
090 MISTER MOSQUITO
091 DYNASTY WARRIORS 3
092 ALL-STAR SLAMMIN' D-BALL
093 REDCARD 20-03
094 LEGO RACERS 2
095 POPULOUS: THE BEGINING
096 WARHAMMER: DARK OMEN
097 Z
098 JOHNNY BAZOOKATONE
099 ADVAN RACING
100 WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2 EXTREME
101 WARHAWK
102 WAR GODS
103 TREASURES OF THE DEEP
104 RIVEN
105 NINPU SENTAI HARIKENGER
106 MOTOR TOON GRAND PRIX
107 JET MOTO 2
108 DDRMAX
109 BIG MUTHA TRUCKERS
110 SHREK TREASURE HUNT
111 HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS
112 YU-GI-OH! FORBIDDEN MEMORIES
113 FIFA 2003

PlayStation 2

001 GRAND THEFT AUTO 3
002 SPY HUNTER
003 HALF-LIFE
004 TWISTED METAL BLACK
005 BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE
006 DYNASTY WARRIORS 3
007 4X4 EVOLUTION
008 DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE
009 GRAN TURISMO 3: A-SPEC
010 BATMAN: VENGEANCE
011 SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY
012 EVIL TWIN
013 JAK & DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY
014 DARK SUMMIT
015 THE SIMPSONS: ROAD RAGE
016 METAL GEAR SOLID 2
017 NHL HITZ 20-02
018 DARK ANGEL: VAMPIRE APOCALYPSE
019 PRO EVOLUTION SOCCER
020 STAR WARS: JEDI STARFIGHTER
021 TSUGUNAI: ATONEMENT
022 GT CONCEPT 2001 TOKYO
023 GIANTS: CITIZEN KABUTO
024 DROPSHIP
025 WIPEOUT FUSION
026 SOUL REAVER 2
027 ONI
028 UNREAL TOURNAMENT
029 SPY HUNTER
030 MAX PAYNE
031 LEGENDS OF WRESTLING
032 SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY
033 KINETICA
034 JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE
035 LOTUS CHALLENGE
036 STATE OF EMERGENCY
037 JONNY MOSELEY MAD TRIX
038 ARCTIC THUNDER
039 BURNOUT
040 TONY HAWK'S PRO SKATER 3
041 CONFLICT DESERT STORM
042 NASCAR THUNDER 2003
043 TOM AND JERRY: WAR OF THE WHISKERS
044 CONFLICT: DESERT STORM
045 HARRY POTTER & THE CHAMBER OF SECRETS
046 RED FACTION II
047 ATV OFF-ROAD FURY 2

GB color

001 BOMBERMAN
002 HARVEST MOON
003 POLARIS SNOCROSS
004 CATWOMAN
005 TONY HAWK'S PRO SKATER 2
006 RAYMAN
007 INSPECTOR GADGET
008 PROJECT S-11
009 SIMPSONS: TREEHOUSE OF TERROR
010 GEX
011 BUFFY THE VAMPIRE SLAYER
012 MEN IN BLACK: THE SERIES 2
013 SPONGEBOB SQUAREPANTS: LEGEND OF THE LOST SPATULA
014 ACTION MAN
015 TOONSYLVANIA
016 SPIDER-MAN 2 THE SINISTER SIX
017 LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES
018 PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE
019 SHREK: FAIRY TALE FREAKDOWN
020 SPIDER-MAN

GB ADVANCE

021 NBA SHOWTIME
022 T.J. LAVIN'S ULTIMATE BMX
023 SNOOPY TENNIS
024 ROCKET POWER: DREAM SCHEME
025 GRADIUS GALAXIES
026 DONALD DUCK ADVANCE
027 RAMPAGE PUZZLE ATTACK
028 LEGO BIONICLE
029 IRIDION 3D
030 F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY
031 MONSTERS, INC.
032 CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON
033 DOOM
034 SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENACE
035 F-14 TOMCAT
036 TEKKEN ADVANCE
043 ZELDA: THE FOUR SWORDS
044 XXX
045 STREET FIGHTER ALPHA 3
046 NFL BLITZ 20-03
047 NBA JAM 2001
048 GAME & WATCH GALLERY 4
049 MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
050 HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF S.
051 THE REVENGE OF SHINOBI

041·20·20·20

Osobe mlađe od 18 godina mogu da zovu uz odobrenje roditelja!

Pišite nam na e-mail:
pobednik041202020@yahoo.com

Syphon Filter 3

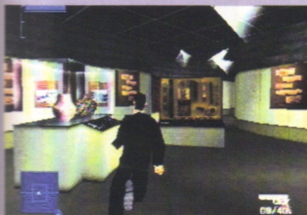
SYPHON FILTER 3

SIFON FILTER VIRUS JE PONOVO POKRENUT

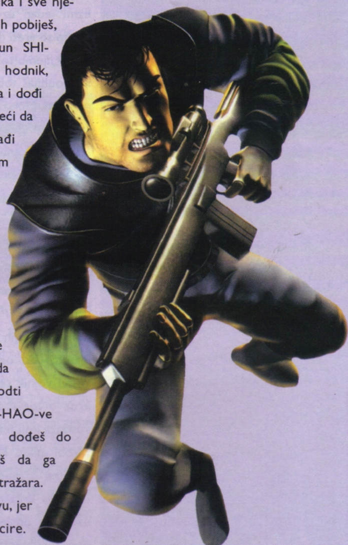
MISIJA 1

- Objektivi misije:
- Idi u sobu 413 po opremu
- Eleminiši Shi-Hao-vu vojsku
- Sastani se sa Lian van hotela

Nalaziš se u holu hotela, dođi do recepcije i uzmi ključ od sobe 413 i idi do lifta. Njime ćeš se odvesti do hodnika koji vodi do sobe 413. Udji u sobu i iz kade u kupatilu pokupi opremu. Pogledaj demo, potom pobij protivnike u zgradi preko puta sobe.



Moraš ubiti četiri poručnika i sve njegove telohranitelje. Kada ih pobiješ, saznaćeš da je hotel pun SHI-HAO-ve straže. Izađi u hodnik, eleminiši nekoliko stražara i dođi do lifta, javiće ti se Lian i reći da je lift odsečen. Pronađi otvorena vrata na tom nivou i siđi stepenicama do prizemlja. Obrati pažnju na stražare koji te čekaju iza svakog ugla. Prođi kroz ostavu koja je takođe dobro čuvana, primićeš novu poruku iz koje ćeš saznati da moraš oslobodti taoce od SHI-HAO-ve armije. Kada dođeš do taoca videćeš da ga čuva četiri stražara. Pucaj im u glavu, jer nose pancire. Zatim taoca odve-



di do bezbedne lokacije(RP). Pošto obezbediš taoca, nastavi dalje hodnikom do izlaznih vrata hotela. Eleminiši preostala tri stražara i pogledaj demo.

MISIJA2

- Lokacija: Negde u šumama Kostarike
- Objektiv misije:
- Sastanak sa Ellis

Pogledaj mapu i na njoj vidi mesto sastanka i eleminiši sve članove pobunjeničke armije koji ti stanu na put. Usput se sastaješ sa Lian, videćeš da ima samonavodećih automatskih mitraljeza. Takođe obrati pažnju na snajpere. Kada stigneš na mesto sastanka vidi demo. Potom idi za Lian koja će te odvesti do Ellis. Odgledaj demo u kome saznaješ da je Ellis (veza) eleminisana. Ujedno saznaješ i nove objektive misije:

- Disable enemy Chopper transmit
- Send cordinate in HQ
- Pick up three semple from plantages
- Find transport KITS

Odatle se uputi po uzorak iz transporta. Kreni pravo putem koji će te dovesti do bunkera sa automatskim mitraljezom koga čuvaju dva pripadnika pobinjeničke armije. Eleminiši i vojnike i mitraljez. Produži pored polja sa uzorcima. Naići ćeš na tri kolibe (koristi mapu). U srednjoj nema ničega, a u desnoj i levoj postoje prolazi. Prvo idi kroz levi prolaz, likvidiraj protivnike i pokupi detektor mina u jednoj od prostorija. U drugoj prostoriji ćeš naći transmitor KITS, produži dalje niz prolaz koji će te dovesti





do starog svetilišta. Pobij protivnike koji se nazale oko njega i na vrhu od jedne od građevina naćićeš M-79 pušku. Na kraju ćeš videti tunel, u kome nema ničeg. Potom se vrati do polja sa uzorcima i uzmi jedan uzorak (ostaju ti još dva). Zatim se vrati do koliba i uđi u desni prolaz. U njemu te čekaju novi stražari. Kada ih poubijaš obiđi prostoriju i videćeš jedan mali ulaz koji vodi u drugu. U njoj se nalaze dva sanduka sa municijom i kompjuter (network uplink). Kada ga aktiviraš, daćeš koordinate za vazdušni napad.. Vrati se u prethodnu prostoriju i produži do izlaza koji te vodi do helikoptera. Eliminiši stražu i granatom onesposobi helikopter. Zatim se vrati nazad po preostala dva uzorka. Eleminiši usput stražu. Produži dalje do zapaljenih polja sa kojih nemoj skupljati uzorke. Produži do ograde i pogledaj demo u kome vojnik tera robove da rade. Prođi kroz otvor u žici i snajperom likvidiraj stražara koji maltretira robove. Oslobodi zarobljenike. Kada ih oslobodiš pokupi opremu iz sanduka, produži dalje putem do polja koja ne gore. Pokupi još jedan uzorak i odgledaj demo. Pobij stražu i onesposobi mitraljez. Videćeš raskrsnicu, produži desno putem i dođi do treće plantaže. Sa nje pokupi uzorak i produži do izlaza (use alternate exit tunnel). Pri povratku pobij protivnike i dobro pročešljaj teren, jer ćeš usput nailaziti na sanduke sa opremom. Odgledaj demo i kreni prema tunelu. Pre nego što pridješ tunelu uzmi detektor mina koji će ti pomoći da bezbedno prođeš minsko polje do tunela. Odgledaj demo u kome



se protiviš naređjenju o prekidu misije. Nastavi dalje kroz tunel.

MISIJA 3

- Objektivi misije:
- Stop Rhoemer-a

Nalaziš se u avionu. U tovarnom delu likvidiraj dva stražara i vidi ABS-armor helmet. Nećeš moći da ga uzmeš, već



kreni u drugi deo aviona i odgledaj animaciju.I spod stepenica se nalaze tri sanduka: u levom i desnom UAS-12 shootgun, a u srednjem pancir (flakjacket). Popni se stepenicama do kabine aviona u kome se nalaze pilot i kopilot. Likvidiraj kopilota koji se nalazi na desnom sedištu. Levog nemoj, jer neće imati ko da upravlja avionom. U kabini pronađi prekidač koji otvara tovarna vrata. Uzmi UAS-12 pušku i otrči u tovarni deo u kome te čeka Rhoemer u ABS-armor helmet-u (pancirno odelo). Kada stigneš do njega nanišani ga i neprestano pucaj kako bi ga izbacio iz aviona (drži dugme za pucanje dokle god Rhoemer ne ispadne iz aviona).

MISIJA 4

- Objektiv misije:
- Free The Slave Workers
- Recover explosive carges from the drop crate
- Set explosive carges to destroy mine 411

Igraš kao crnac koji pada padobranom. U padu eliminiši stražara na kranu i što pre poubijaj ostale stražare oko ulaza u rudnik. Dođi do označenog mesta za skok i sa krana skoči na stazu. Iz sanduka sa staze pokupi eksploziv i dođi do mesta označenog kao (Climb down) i siđi dole. Naći ćeš samostrel (crosbow), pobij stražu i uđ u tunel. Zatim pobij stražare koji su u tunelu i uđi u dvorište gde te očekuje nova grupa stražara. Pošto ih eleminišeš, idi na drugi kraj dvorišta do



ulaza u okno 411. Kada uđeš videćeš mašinu i dva roba koja rade na njoj. Odgledaj animaciju u kojoj saznaješ da su ostali robovi smešteni još dublje u rudničko okno. Povedi oba roba i zaštiti ih. Zatim uđi u tunel u kome je parkiran vagonet. Levo te očekuje jedan stražar, eleminiši ga pa kreni desno (levi put je trenutno zatvoren). Naići ćeš do mostića na kome će te napasti po nekoliko stražara sa leve i desne strane. Eliminiši ih i kreni dalje narednim tunelom. Odgledaj animaciju u kojoj dobijaš nove instrukcije. Tvoj tim je pod teškom vatrom i nalazi se u tunelu ispred tebe. Na ulazu se nalazi stražar kojeg moraš neutralisati snajperom, kako ne bi privukao pažnju ostalih stražara. Dođi blizu mesta gde si ubio stražara i snajperom eleminiši i drugog stražara koji vodi zarobljenika na streljanje. Likvidiraj svu ostalu stražu i kreni nazad do sobe pored vagoneta. Postavi ekploziv na označeno mesto i odgledaj animaciju posle koje nastavljaš misiju spasavanja. Kreni ka lokaciji (vidi mapu-interogate forman jones, about the diseased slaves), gde ćeš saznati sve o robovima. Dođi do hodnika sa kompozicijom vagoneta, pored kojih se nalazi prekidač. Aktiviraj ga i provezi se kroz tunel. Kada dođeš do kraja tunela, brzo iskoči iz kompozicije i likvidiraj stražara koji te gađa bacačem granata. Kreni novim putem uz brdo do sledećeg dvorišta. U njemu se nalazi kamion i barake. U baraci se nalazi Forman Jones koji će ti dati informacije o robovima. Izađi i kreni dalje prema novoj lokaciji (Free the slave workers), gde se nalaze robovi. Na izlazu barake čekaju te stražari, eleminiši ih i nastavi do novog dvorišta. Pobij sledeće stražare proveri teren i pokupi opremu. U dvorištu ćeš videti dvoja velika vrata sa oznakom BAY3 i BAY4. Pored BAY3 nalaze se mala vrata koja vode do stepenica pomoću kojih ćeš stići do sobe sa agregatima. Pobij stražu i pronađi prekidač (transmitter power swich). Aktiviraj ga i isključićeš napajanje repetitora. Produži drugim putem do dvorišta sa repeti-





torom u kome ćeš videti vrata sa oznakom BAY2, BAY3 i BAY4. Nastavi dalje do sledećeg dvorišta odgledaj animaciju i eleminiši stražu. Videćeš ogroman lift i kontrolnu baraku. Do barake ćeš doći stepenicama, popni se gore, priđi desnom računaru (press W) i aktiviraj ga. Pošto si ga aktivirao napašće te nova straža, ali će ti pomoći preživeli članovi tima. Siđi dole, odgledaj demo i idi do lifta. Pobij tri stražara koji izlaze iz lifta. Pucaj im u glavu jer nose pancire. Uđi u lift i odgledaj demo u kome ćeš videti da je virus Siphon Filter učini svoje.

MISIJA 5

- Lokacija: Kabul, Avganistan
- Objektivi misije:
- Eleminate 7 snipers
- Document Gegoru's Caches
- Criete distraction for Logans convoy
- Retrive Russian prototipe weapon

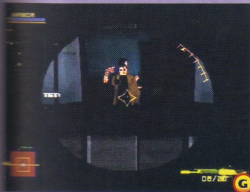
Igraš kao Lien. Za početak imaš dve lokacije na mapi (Document Gregorou's troop movment i retrive Russian prototipe weapon). Prvo kreni Gregorijevim dokumentima. Pođi desno, između kuća, pobij stražu i nastavi do autobusa. Eleminiši dva snajpera kod autobusa i kreni dalje niz ulicu. Poubijaj novu stražu i u jednoj od prostorija sa desne strane nađi otvor u podu. Likvidiraj stražu i aktiviraj Weapon chance. Imas 18 sekundi da izađeš iz tunela koji je veoma dobro čuvan. Vrati se do ulice istim putem kojim si i došao. Kada izađeš eleminiši stražu i snajper na krovu, proveri sve krovove na koje možeš da se popneš i pokupi municiju i opremu. Zatim kreni dalje po dokumenta (koristi mapu). Kada stigneš do njih fotografiši ih i potraži preostale snajperiste. Kada ih eliminišeš idi do helikoptera (meet choper at extraction zone in town square) na tržni centar. Dođi do autobusa sa zadnje strane i popni se na njega. Eleminiši RPG stražare kako bi obezbedio zonu sletanja i odgledaj animaciju.

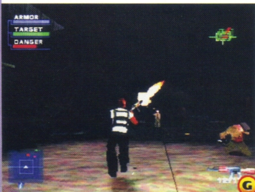
MISIJA 6

- Lokacija: Doblin, Irska
- Objektivi misije:
- Plan primary explosive in central cargo hold
- Plant explosive in AFT cargo hold
- Plant explosive in Foward cargo hold
- Steall skipping manifest
- Steall incriminating meeting video

Ponovo igraš kao Gabe. Nalaziš se u brodskom hangaru na vrhu sanduka. Pogledaj mapu i kreni da postavljaš eksploziv. Ubij čuvara u hramu, siđi dole i eliminiši stražu. Na zidu preko puta izlaza u levom uglu postavi eksploziv na označeno mesto. Pošto si postavio ekploziv u centralnom magacinu, izađi u hodnik, eliminiši stražu i idi levim hodnikom do prednjeg (forward cargo hold) magacina. Očisti hodnik od straže uđi u magacin, likvidiraj stražara na terasi i postavi eksploziv u uglu ispod terase na označeno mesto. Izađi u hodnik i kreni ka AFT magacinima (AFT cargo hold). Pošto si likvidirao stražu postavi treće punjenje i kreni dalje do (plant decoy explosive) sobe sa turbinom kako bi postavio lažni eksploziv. Pošto si ga postavio, likvidiraj stražara i obiđi prostoriju. Videćeš inžinjera koga ne moraš ubiti i naći ćeš sanduk sa municijom za HK-5. Stepenicama se popni do drugog hodnika kojim ćeš doći do višeg nivoa broda. Pobij stražu i uđi u menzu. Dođi do označenog mesta koje vodi do kapetanove prostorije (dump waiter). Naći ćeš se na lokaciji gde ćeš ukrasti brodska dokumenta (steli skipping manifest). Pokupi manifest, eliminiši kapetana i stražu i izađi u hodnik. Idi dva skretanja levo, uzmi granate i idi na drugi kraj hodnika, prođi kroz vrata i niz stepenice ćeš doći do sobe sa video trakama. Pokupi video dokaz i vrati se na početak (cargo hold) u magacin kako bi pobegao sa broda. Obiđi hodnike, pokupi SPIDER







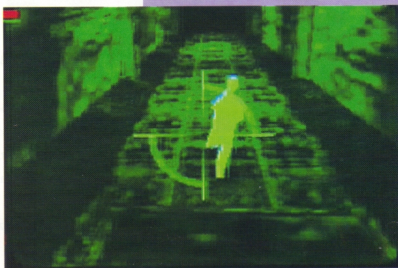


pušku i nastavi dalje. Kada dođeš do srednjeg magacina odgledaj animaciju. Zadatak ti je da zaštitiš Meggie dok ne spusti kran. Kada Meggie spusti kran sledi animacija.

MISIJA 7

- Lokacija: Kostrarika
- Objektivi misije:
- Rescue 6 scientis
- Download computer model of virus
- Retrive physical sample of virus

Igraš kao Meggie. Ovoga puta nemaš mapu. Nalaziš se u kanalizaciji, obiđi je celu, likvidiraj stražara u rupi i dva kod izlaza. Popni se u stari grad i kreni u obilazak. Idi levo, pobij stražu, prođi pored skladišta hodnikom, siđi niz stepenice i idi desno do zatrpanog prolaza. Čućeš glasove i ukoliko opališ metak naučnici su mrtvi. Vrati se do raskrsnice i produži pravo, dođi do sanduka i popni se na najviši kako bi dohvatio otvor u plafonu. Zatim desno pokupi municiju za UAS-12, produži dalje niz novi prolaz gde te očekuju novi stražari. Pucaj u burad koja se nalaze sleve i zdesne strane uz zidove. Pomoći će ti da eliminišeš stražu svojom detonacijom. Kada su stražari eliminisani uđi u levu prostoriju, oslobodi naučnika i iz računara pokupi podatke o virusu. Potom unušti sve kompjutere na koje naiđeš u toku misije. Nastavi dalje hodnikom u kome ćeš osloboditi još jednog taoca,videćeš na zidu prolaz i jedno odeljenje. Uđi u prostoriju i nakon što uništiš kompjuter uđi u prolaz koji te vodi do prostorije u kojoj se nalazi sanduk sa H-11 puškom. Nastavi dalje do dvorišta koje je veoma dobro čuvano. Pazi da te ne otkriju, pa zato koristi H-11(nečujnu pušku) i pucaj stražarima u glavu ukoliko je to moguće. Kada ih likvidiraš odi do zatvora u kome se nalaze naučnici, tu te očekuje poruka. Potom kreni u potragu za eksplozivom kako bi otvarao ćelije. Produži dalje hodnikom i odgledaj animaciju u kojoj ćeš saznati da moraš zaštititi devojku koja ti može pomoći oko virusa i podataka. U prostoriji s leve strane nalazi se devojka, ali pre nego što dođeš do nje moraš likvidirati svu stražu u dvorištu. Kada si eleminisao sve stražare u dvorištu pokupi devojku i pošalji je do bezbednosne zone. Zatim idi do zida preko puta i uđi u prostoriju sa stubovima. Usput eleminiši sve neprijatelje na koje naidješ. Uđi u tunel, obiđi sve prostorije koje možeš i u jednoj od njih naći ćeš tri računara. Nakon što ih uništiš nastavi dalje u malu sobicu u kojoj se nalazi skriveni ekploziv. U dnu ćeš naći još jednog naučnika koji će te uputiti u rupu. Vrati se nazad do zatvora i oslobodi preostale naučnike tako što ćeš postaviti ekploziv ispred vrata. Kada oslobodiš sve naučnike vrati se do rupe na koju te je uputio prethodni naučnik. Kada siđeš kroz rupu nać ićeš artefakt (artifact). Popni se opet na viši nivo kuda si došao i uđi u prvu sobu s leve strane, videćeš otvor. Uđi u njega, uzmi pancir i pobij stražu.U toj prostoriji naći ćeš kompjuter koga ćeš uništiti. Takođe ćeš u toj prostoriji naći i virus (viruse semple), uzmi ga i odgledaj animaciju.



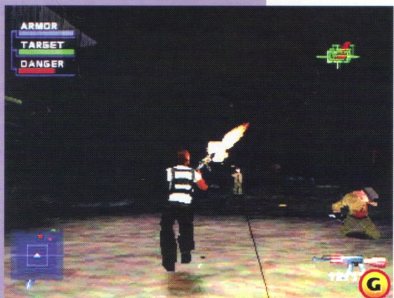
MISIJA 8

- Objektivi misije:
- Privent 4 Trucks from escaping the docks

Ponovo igraš kao Gabe. Napadaju te dva stražara sa pancirima, pucaj im u glavu. Kad ih pobiješ, obiđi dokove i sastani se sa Meg (Meggie). Pošto se sastaneš saznaćeš da mostove čuvaju snajperisti sa kula, pusti Meg da im privuče pažnju pa protrči do kamiona, popni se na njega i postavi Eksploziv. Pokupi municiju iz sanduka i pancir, potom kreni pored kule i dođi do Megi u hangar br.3. Kada se nađeš u hangaru gađaće vas granatama. (Pucaj u bure i ubij ih). Ubij Stražara i pucaj u bure kako bi razneo vrata, pokupi snajper iz sanduka i izađi napolje. Eliminiši stražare. Kad ih pobiješ videćeš članove svoga tima koji ti pomažu i kamion. Sa desne strane









ograde videćeš drugi kamion, eliminiši stražu i miniraj ga. Vrati se na suprotnu stranu prolazu, kada dođeš na drugi kraj vidi demo u kome saznaješ da je područije pod teškom snajperskom kontrolom. Takođe dobijaš jednog čoveka koji će da te vodi. Dođi do ulaza u hangar i desno od vrata pokupi pušku MIL-15. Uđi u hangari dođi do Rasela i Megi. Ne smeš odvojeno da dozvoliš da ih ubiju, zato budi oprezan i ubijaj sve stražare redom. Kada otvori vrata uđi sa njim i popni se na sprat. Štiti ga dok ne otvori sef. Eliminiši stražu i kreni nazad. Obiđi hangar i uđi u njegov drugi deo. Takođe i njega očisti od straže i pucaj u buriće da rasture vrata. Izađi napolje i eliminiši stražu, zatim idi do kamiona, popni se na njega i miniraj ga, zatim kreni dalje ka tunelu. Ispred tunela eliminiši stražu i uđi u tunel, u kome se nalazi poslednji kamion, i eliminiši dva stražara, popni se na kamion i miniraj ga.

MISIJA 9

- Objektiv misije:

- Stop truck

- Locate Nigel

Nastavi dalje kroz tunel, eliminiši stražu, pokupi municiju i izađi iz tunela i javi se Meg. Upozorićete da moraš da nađeš vezu, jer je pod teškom vatrom, produži dalje, skreni levo i naći ćes vezu i obezbedi mu podršku. Prati Migla koji ce te odvesti do poslednjeg kamiona, peti kamion nećeš uništiti jer je tako rekla Megi, već ga moraš sačuvati. Nnastavi dalje kroz prolaz i eliminiši stražu. Videćeš da je veza izdajnik. Vidi demo.

MISIJA 10

- Objektiv misije:

- Escort remeins of convoy to Kabul

Eliminiši stražu, kamion mora ostati saču van kao i ostatak ljudstva, kada uništi stražu kamion će morati nastaviti dalje, t kreni za njim. Sa desne strane se nalaz ruševine odakle vas gađaju minobacači. S leve strane se nalazi tunel koji čuv straža. Uništi stražu, prođi kroz tunel naći ćeš se u kampu. Uništi stražu, pokup municiju i vrati se nazad. Kada izađes iz tunela kreni za kamionom, pređi isprec njega i uništavaj sve što mu se nađe na putu. Dođi do barikada. Prvu barikadu ć uništiti Ellis, a drugu moraš ti. Pređi sa druge strane i postavi eksploziv. Kad uništiš ogradu nastavi dalje putem, doć ćeš do mosta koji je miniran. Pređi sa druge strane mosta, uništi stražu i sna

pere, zatim se vrati do mosta, dođi ispod njega, popni se na konstrukciju i deaktiviraj mine. Vrati se na put i nastavi dalje. Naići ćeš još jednu minu. Čuvaj leđa Ellisi dok ne deaktivira minu. Kada uspe da deaktivira minu nastavi dalje putem do kanjona koga čuvaju snajperisti. Kada ih uništiš, vrati se nazad i pomogni Ellisi da sačuva kamion. Kada pobiješ stražu nastavi dalje do kamiona, naići ćes na novu barikadu ispred tunela. Tunel je dobro čuvan, zato se potrudi da ubiješ stražara. Kada ih ubiješ miniraj žicu i oslobodi prolaz. Vidi demo.

MISIJA 11

- Lokacija: Kabul - Avganistan
- Objektiv misije:
- Destroy the tank before it destroys your convoy

Nalazis se u gradu. Pošto eliminišeš prvu stražu kreni u potragu za tenkom. Kreni ulicom, pokupi municiju i ubij nove stražare. Pošto uništiš stražu javiće ti se Meg. Sledeći zadatak je da pokupiš eksploziv u pobunjeničkom garnizonu. Napašće te mnoštvo stražara, kada ih uništiš pokupi opremu, municiju i eksploziv. Eksploziv ćeš iskoistiti tako što ćes ga postaviti ispred tenka kada se zaustavi ispred baze. Zatim se zaustavi malo dalje ispred tenka i aktiviraj gadaljinskim upravljačem. Vidi demo.



MISIJA 12

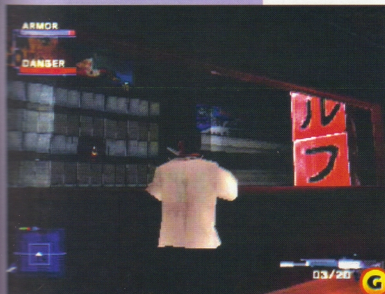
- Lokacija: Tanami desert, Australia
- Objektiv misije:
- Primary: Photograph evidence Of Aborgine genocid
- Primary: Sabotage Radio comunications dich
- Rescue Dr. Wessinger after compliting primary objectives

Misiju počinješ u pobunjeničkom kampu koji je kamufliran kao bolnica. Očisti kamp od pobunjenika. Potom na mapi pronađi (Communications dich), radio stanicu koju treba da sabotiraš. Kada ga sabotiraš kreni da fotografišeš genocid nad Abordžinima, čiju ćeš lokaciju naći na mapi. Usput se javi sa radija jednog od leša, pobij stražu i kreni sa mesta dokaza. Naći ćeš raku u koju su bačeni leševi, dođi do nje i fotografiši je. Zatim kreni da oslobodiš doktora Wessinger's. Pre nego sto ga oslobodiš ubij četiri stražara koji ga čuvaju. Kada ubiješ poslednjeg, uđi u šator i evakuiši doktora. Pošto si oslobodio doktora, kreni da skupljaš DNA podatke. Prvi na redu (Vial of DNA Ligase) se nalazi preko puta ulaza u doktorov šator(vidi mapu). Zatim idi po "Vial of lisogenic inhibitor proteins", vidi mapu. Kada pokupiš i njega idi po "Vial of Syphon filter RNA". Kada pokupiš sva tri dokaza kreni ponovo kod doktora. U šatoru se nalazi straža, kreni nazad i prati doktora. On će te odvesti do mestana kome se nalazi helikopter, koji je dobro čuvan. Eliminiši stražu i odvedi doktora u helikopter. Vidi demo.

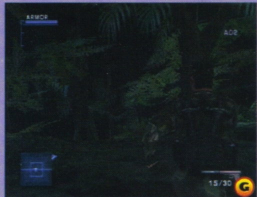
MISIJA 13

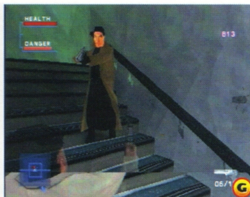
- Lokacija: Australija, Vllenolnm Village
- Objektiv misije: Assasinate commander Silvers
- Give antidote to 6 Aborigines

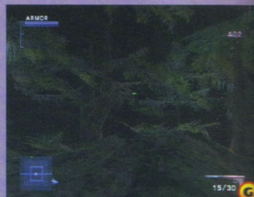
Pošto si doktora obezbedila kreni ka mestu (označenom na mapi) na kome se nalazi komandir Silver (vidi mapu) i pobij stražu. Pazi da te ne primete, ukliko te primete misija je propala. Obiđi svaku prostoriju, jer su u nekima Aboridžini. Nekima od njih treba da daš Antidote. Pored logora naći ćeš iskopane rake pored kojih se nalazi zaraženi ambar. Eliminiši stražu tihim oružijem, potom obiđi preostale zgrade i pronađi preostale Aboridžine. Poslednjeg Aboridžina ćes naći u zemunici. Pošto oslobodiš i











njega dobićeš novi objektiv, ukradi kamion i vrati se do zone sletanja. Kada stigneš do kamiona odgledaj demo. Posle toga ćeš morati da oslobodiš zonu sletanja od novih neprijatelja.

MISIJA 14

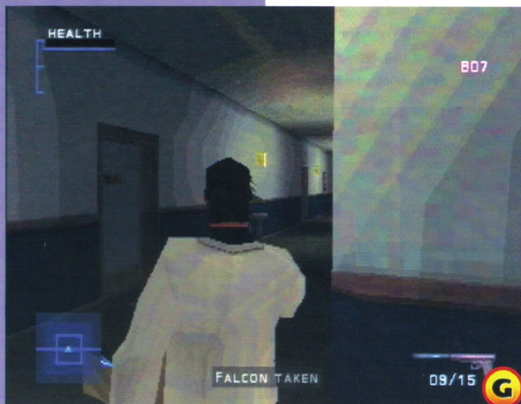
- Lokacija: Western Montana: Paradise Ridge
- Objekti misije: Make your way to the Crash site and report back its location
- Plant homing device on powerlines
- Eliminate 2 Militia sniper

Eliminiši snajperiste na tornjevima i stražu koja je sakrivena u žbunju, produži dalje do zarobljenog agenta. Pre nego što ga oslobodiš pobij čuvare koji vas čekaju u zasedi (agent je mamac). Potom nastavi ka Powerlines mestu na kome ćeš postaviti sistem za praćenje. Naići ćeš na četiri čoveka koji nisu neprijatelji. Reći će ti gde je lokacija koju tražiš. Postavi na stubu odašiljač i eliminišii stražu. Nastavi potragu sa mesta nesreće. Kada stigneš vidi demo. Potom se vrati i skini spravu koju si postavio na stubu. Kada je ukloniš kreni u potragu za porodicom ubijenog agenta. Usput elimiši sve protivnike (neke nećeš moći da ubiješ). Kada stigneš do kontaminirane zone vidi demo.

MISIJA 15

- Objektiv misije: Find Debbie and Dusty Oakton and bring them to safety
- Find the satellite data
- Find special agent Kelly

Kada stigneš do kontaminirane zone kreni putem i počisti sve protivnike do kojih naiđeš. Dođi do hangara i uđi u njega. Ne silazi dole već obiđi tavan. U drugom delu tavana naći ćes otvor. Uđi u njega, pobij stražare koji maltretiraju zarobljenika. Pokupi municiju i opremu i obiđi prostoriju u kojoj ćeš naći otvor u podu. Uđi u njega i naći ćeš se u tunelu. Nastavi njime dok ne izađeš na drugu stranu. Videćeš stražu koja maltretire zarobljenike - eliminiši oba stražara. Obiđi uličicu i dođi do zarobljenika. Popricaj sa njim dodji do vrata pored parkirene prikolice kamiona i udji unutra. vidi demo. Potom uključi mapu i vidi tačnu lokaciju agenta Kelly. Eliminiši stražu i idi do stepenica. Popni se njima na prvi nivo. Nemoj ići na prva vrata već produži gore. Naići ćeš na pukovnika Silvera koga ne smeš da ubiješ. Vrati se nazad ispod njega, popni se na kontejner ispod platforme na kome se nalazi pukovnik. Skoči na platformu, postavi napravu za praćenje pukovnika i beži nazad. Zatim nastavi ponovo stepenicama, popni se njima i uđi na vrata. Prati hodnik koji će te odvesti u dvorište kod bunara. Pored jelke naći ćeš zarobljenog agenta Kelly. Pošto ga oslobodiš eliminiši stražu. Vidi demo i nastavi po planu. Siđi u bunar i produži tunelom. Naići ćeš na dva pobunjenika koji razgovaraju. Kada naiđeš na prostoriju klekni na označeno mesto. Porazgovaraj sa pobunjenicima koji će se posle razgovora ophoditi prijateljski prema tebi. Obavesićete da je ispred zaseda. Pokupi sa stola bacač granata. Produži dalje hodnikom do izlaza, eliminiši stražu koja pravi zasedu. Dođi na kraj dvorišta do kapije, otvori je i uđi u drugo dvorište. U njemu se obračunavaju milicija i teroristi. Kada



uđeš u dvorište pusti da se milicija obračuna sa teroristima, a ti idi pozadi i pronađi ulaz u zgradu. Porazgovaraj sa milicijom koja će ti reći da imaš dva snajpera na krovu i jedan na balkonu. Pošto ih eliminišeš prati miliciju koja će te odvesti do ulaska u podzemni hangar. Uđi u njega i dođi do metalnih vrata koja vode u podrum. Otvori ih. Odgledaj demo.

MISIJA 16

- Lokacija: Oakton compound., Western Montana, Undergraund bunkers
- Objektivi misije: Meet Debbie Dakton in bunkers
- Lead Oakton family out of Caves

Mapa nije dostupna. Pošto si našao dečaka, prati ga, on će te odvesti do majke. Uputiće te do mesta gde se nalazi oprema. Pokupi sve i nastavi po planu. Kad dođes do pećine, sačekaj dečaka da ti donese infra-crvene naočare. Pošto ih uzmeš, kreni za dečakom preko mosta. Kada izađeš van, pazi da ne padneš u provaliju. Zatim idi uz stepenice, dođi do sobe, uništi stražu, pusti dečaka i nastavi dalje za njim. Naći ćeš njegovu drugaricu i pošto porazgovaraš sa njima idi do sobe sa stolom. Zadatak ti je da nađeš prvu pomoc. Kada dođeš u sobu, prođi kroz okrugli tunel, skreni dva puta desno, jednom levo uđi na vrata i uzmi pomoć. Obiđi mali hodnik i vrati se do sobe sa dečakom i devojkom, pre nego što injih



ubiju. Vidi demo. Potom ih odvedi bezbedno van pećine. Prati ponovo dečaka koji će te odvesti do operativne sobe. Uništi stražu i odvedi ih bezbedno do lifta. Njime se spusti dole i nastavi tunelom. Dođi do hale za sastanke, pusti ih da prođu, a ti obezbedi prolaz.

MISIJA 17

- Lokacija: Washington D.C, SENATE HEARINGS BUILDING
- Objektivi misije:
- Capture Mara Aramov
- Rescue the captured federal agents from the senate lobby

Igraš kao Gabe. Kreni hodnikom, eliminiši stražu, skreni u privi prolaz levo i obiđi sve prostorije. Zatim dođi do kupatila, pucaj u ventilacioni otvor i uđi u njega. Prođi kroz njega i siđi u kancelariju gde ćeš naći kod. Izađi iz kancelarije i očisti hodnik od neprijatelja. Zatim nađi drugi toalet, ubij stražu i uđi u ventilacioni otvor. Njime ćeš doći do kontrolne sobe. Pritisni taster na kontrolnoj tabli koja otvara metalna vrata. Idi do sobe sa taocima i pobij stražu. Kada oslobodiš taoce kreni da zarobiš Maru Aramov. Zatim otrči do lifta i njime siđi dole. Kada siđeš u metro, eliminiši stražu i uđi u voz. Washington D.C, Senate Subway sistem.

MISIJA 18

- Objektiv misije:
- Kill Mara Aramov

Zadatak je da ubiješ Maru pre nego što pusti virus kada stane voz. Idi kroz voz i redom ubijaj stražu. Kada dođeš na pola voza javiće ti da je Mara uzela taoce. Prvo moraš da oslobodis taoce, a zatim da ubiješ Maru. Pošto si oslobodio sva tri taoca, kreni da likvidiraš Maru. Pre Mare ubij njenog poručnika kako ne bi došao do lokomotive. Postavi eksploziv na vrata ispred lokomotive. Zatim nastavi po planu. Kada dođeš u zadnji vagon, videćeš da Mara drži taoca iza neprobojnog stakla. Popni se na krov i uzmi pusku H-11 kojom možeš da gledaš kroz zidove. Stani iza Mare i pucaj u nju. Odgledaj animaciju i kreni sa igrom ispočetka, jer si je upravo ZAVRŠIO !!!





MULTIPLEJER, LAN I KONZOLE

Šta je slađe od šunjanja u Metal Gearu, jurcanja u Colin McRae šampionatima i strateškog planiranja u Premier Menageru? Ništa, osim razbijanja ortaka u Tekkenu, FIFI i tom istom Colin McRae-u, normalno u multiplejer varijanti. No, ono što je uvek bio problem u slučajevima kada neko veće društvo u kasne sate bleji uz PlayStation jeste činjenica da dok dvojica igraju svi ostali moraju da se suše, jer zaista retko ko poseduje multitap ili LAN, a pritom je i broj igara koji dobro podržava ove, u suštini sjajne dodatke, smešno mali. Zašto i najodaniji konzolaši, vlasnici konzola nove generacije često posećuju PC igraonice? Pa odgovor je tako jednostavan - žele ono što na konzoli za sada ne mogu da dobiju - da operu nekoliko ortaka ISTOVREMENO u svojoj omiljenoj igri .

Sa pojavom **Quake-a 3** i **Unereal Tournament-a**, u Beogradu počinju masovno da na sve strane niču PC igraonice čija se ekspanzija geometrijskom progresijom nastavlja i nastavlja sa pojavom famoznog **Counter Strike-a**. Danas na bukvalno svakom drugom ćošku imamo gajbu nekog tipa koji je uložio desetak hiljada DEMona i pretvorio svoj stan u igraonicu. Što je najvažnije, bez obzira na to što ih je toliko mnogo i što je konkurencija samim tim nenormalno jaka, ovaj biznis je i dalje više nego isplativ. Vlasnik jedne igraonice za svega par meseci u potpunosti isplati kompletan ulog i od tada je na čistom dobitku. Od najmlađih klinaca nižih razreda osnovne škole pa do iskusnih zanesenjaka, svi živi hoće na "kanter...kanter (bez U- to je bitno!)" I tako mi sada imamo tu čitave klanove, organizacije i mnogobrojne turnire na kojima se pored dobre zabave može i ponešto veoma vredno osvojiti. Sve je to otišlo toliko daleko da je samo zahvaljujući LAN igranju osnovana **Svetska Counter Strike** liga na kojoj se takmiče igrači predstavnici zemalja - kao reprezentacije! U Južnoj Koreji je Counter Strike, pored Star Craft-a i još nekih drugih igara proglašen za zvanični sport - ravnopravan sa fudbalom ili košarkom, na primer. Da ne pominjem da nagrade na međunarodnim LAN turnirima iznose i po nekoliko desetina hiljada funti... Dakle, kompletna organizacija i mreža igranja, odnosno poslovanja, razvijena je samo zahvaljujući mrežnom (Lan) igranju. E, sada se postavlja pitanje šta je sa konzolama? Zašto se slična dešavanja ne odigravaju na PlayStationu 2, Xboxu, Game Cube-u i drugim platformama za koje znamo da su po hardverskim mogućnostima i po kvalitetu samih igara rame uz rame, ako ne i ispred PC-a? Razlog za to je prilično neshvatljiv. Cena bilo koje od konzola nove generacije sa solidnim TV-om je bar upola manja od cene računarske konfiguracije koja zadovoljava potrebe najnovijih PC igara. Održavanje je podjednako (ne)zgodno, a i broj zainteresovanih za ovakvo umreženo igranje - ogroman. No, i pored svega toga igraonica sa umreženim konzolama nove generacije gotovo da i nema. U celoj Jugi postoji svega nekoliko izuzetaka. Jedan od njih je beogradski "Sony Game World" u kome je 8. decembra održan jedan od prvih turnira na umreženim PlayStation 2 konzolama kod nas! Ovaj svetao primer bi trebalo da slede i druge igraonice i ja prosto ne mogu da dočekam dan kada će LAN igranje Winning Eleven-a biti rašireno poput Counter Strike-a danas. **Živeo LAN!**

Miroslav Đorđević

TRIKOVI I ŠIFRE



sony playstation 2

Wild Arms 3

Trikovi:

Lak novac - Kad stigneš do Serpent's Coil-a, neprijatelj će tamo uvek biti Jells i uvek će se pojaviti u broju od 3 ili više. Oni su imuni na fizičke napade. Kad si na nivou 10 ili višem, koristi samo elementarni Arcanas. Posle bitke, primetićeš da ćeš dobiti Arcana dragulje tačno kako je Arcana korišćen da ubije Jells. Svaka bitka može rezultirati u tri i više Arcana dragulja. Svaki Gem može da se proda za 100 Gellas. Svaki neprijatelj kog ubiješ koristeći Arcana će dati Arcana dragulj



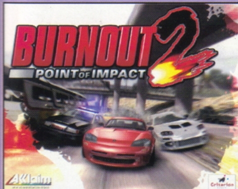
Dragulji - U Fallen Sanctuary, pobedi Pilbugs sa Arcan-om da bi dobio Zemlju, Vetar, Vatru i Led koji se mogu koristiti u borbi, ili prodaj za 100 gella.

Pogledaj portrete karaktera - Za vreme bilo kog normalnog dijaloga, pritisni select da vidiš portret karaktera koji govori.

Burnout 2: Point Of Impact

Otključaj vozača Eda pobedjujući sa zlatom sve nivoe u ofanzivi 101.

Otključaj Runaway (boost start in crash only) pobeđujući u svim nivoima u crash-u.



Neranjivost - Završi sve Grand Prix Šampionate sa zlatnim medaljama da otključaš "Neranjivost" opciju u "Cheat mode" meniju.

Pursuit mod za dva igrača - Uspešno završi Pursuit 3.

Trik:

Brzi start - Pri odbrojavanju, kada je pogled sa zadnje strane automobila, drži X. Onda, pritisni □ dok držiš X i dim bi trebalo da krene iz tvojih guma. Nastavi da držiš X. Delić sekunde pre nego što se pojavi "GO!", pusti X i odmah ga pritisni ponovo. Ovo bi trebalo da ti da podizanje.

Contra: Shattered Soldier

Bonusi pri kompletiranju:

Uspešno završi igru pri normalnim podešavanjem težine sa najmanje "B" rangom da bi otključao "Theater" opciju, "Database" opciju, i nivo 5 u trening modu.



Uspešno završi igru sa "A" rangom da bi video alternativnu završnu sekvencu i otključao nivo 6.

Gallery opcija - Uspešno završi igru sa "A" rangom.



Veseli film u pozorištu - Kompletiraj igru na težini "Normal"sa "S" rangom.

Nivo 6 - Uspešno završi nivo 5 sa "A" rangom.

Nivo 6 u trening modu - Uspešno završi nivo 6 pri normalnom podešavanju težine igre.

Nivo 7 - Uspešno završi nivo 6 sa "A" rangom.

Finalna borba sa Boss-om u trening modu - Savladaj Boss-a na kraju igre pri normalnom podešavanju težine.

Opcija za vraćanje - Uspešno završi igru sa "A" rangom.

Theater opcija Uspešno završi igru sa najmanje "B" rangom.

Hitman 2: Silent Assassin

U Main (glavnom) meniju pritisni:

God Mod -.- R2, L2, Gore, Dole, X, R2, L2, R1, L1
Sva oružja -.- R2, L2, Gore, Dole, X, Gore, □, X
Slow Motion -.- R2, L2, Gore, Dole, X, Gore, L2
Puno zdravlje -.- R2, L2, Gore, Dole, X, Gore, Dole
Punch Mod -.- R2, L2, Gore, Dole, X, Gore, Gore
Gravitacija -.- R2, L2, Gore, Dole, X, L2, L2
Dopuna oružja -.- R2, L2, Gore, Dole, X, R1, R1
Bomb Mod -.- R2, L2, Gore, Dole, X, Gore, L1
Megasila -.- R2, L2, Gore, Dole, X, R2, R2
Level Cheat -.- R2, L2, Gore, Dole, □, △, O.
Nailgun Mod -.- R2, L2, Gore, Dole, X, L1, L1
završnica nivoa - R2, L2, Gore, Dole, X, L3, O, X, O, X.
Selektovanje misija - Brzo pritisni R2, L2, Gore, Dole, □, △, O u glavnom meniju.

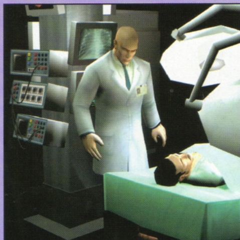


Trik:
Sačuvaj se od metka - Osvoji (Silent Assasin) rang za drugo vreme u igri. Napomena: Ovo mora biti u misiji u kojoj se ranije nisi rangirao.

Osvoji Silenced Ballers - Osvoji (Silent Assasin) rangiranje prvim igranjem.

Dobijanje tihog ubice - ANETHEMA:
Najpre moraš ući i uzeti snajper iz garaže. Da bi ovo uradio jednostavno čekaj da čuvar prodje iza kuće i utrči i istrči napolje, ili ga drogiraj (nemoj da ga ubiješ ako želiš da dobiješ bonus tihog ubice) ukradi mu oružje i odeću, utrči unutra i uzmi snajper, zatim istrči napolje penjući se na vrh uzvišice, okrećući se i gadjaj snajperom Don-a na njegovom balkonu dok igra golf. Nemoj da brineš neće ga naći. Ako nisi drogirao čuvara onda je ovo najbolje vreme. Iskoristi samo 4 boce inače ćeš ubiti čuvara. Sad imaš preko 4 načina da udješ u kuću. Jednostavno, u uniformi čuvara prodji pored ostalih čuvara i sidji u podrum. Popenji se do kuhinje sklanjajući se od kuvarice, jer će ona razotkriti

tvoje prerušavanje ostalim čuvarima. Nemoj se penjati uz stepenice, nego idi čistim putem kroz prazne sobe do drugog niza stepenica. Proveri mapu da bi se uverio da je lik koji se nalazi iznad otišao, utrči u spavaću sobu Don-a, napolje na balkon skupi ključeve i nazad pre nego što se on vrati, inače ćeš se razotkriti jer on to radi samo jednom. Za to vreme čuvar bez svesti će se povratiti, tako da ako bilo koga sretneš tvoja maska će biti razotkrivena. (Ako ne možeš da se vratiš kroz vrata, i ako se čuvar još nije probudio, možeš da se spustiš kroz balkon. Ovo će te oštetiti ali ćeš još uvek biti dobro. Čuvari neće ništa posumnjati ako jednostavno prodješ pored njih, a da im pri tome ne dozvoliš da te dobro pogledaju.) Idi u kuhinju kroz čist hodnik, i dole do podruma. Na iznenadjenje sveštenik nije tu tako da možeš da protrčiš uz stepenice, trčiš desno i nestaneš kroz vrata kroz koja si i ušao. Nije bitno ako nemaš ključeve kola, jer možeš izaći iz nivoa na onom mestu gde piše EXIT na mapi. Nemoj da prestaješ da trčiš dok ne završiš nivo, i trebalo bi da budeš nagradjen nagradom tihog ubice. To će biti ako nisi imao nikakva upozorenja, bliske susrete, ili ubio nekoga. Srećan lov!



Kolekcija oružja - Kroz sve nivoe nailazićeš na mnoge različite tipove oružja. Kad god vidiš oružje koje još nemaš, uzmi ga. Kad završiš nivo na kom si našao novo oružje, oružje će biti dostupno u tvojoj kući. Imaćeš i municiju u sobi da bi ga koristio ako želiš. Kako god bilo, ima mnogo oružja koje je teško za nošenje unutar tvoje garderobe pa mora biti nošeno na otovrenom. Nećeš biti u mogućnosti da ponoseš oružje iste veličine ili veće od onoga koje već nosiš, dok ne ostaviš ono koje već nosiš. Naići ćeš na oružje na istom nivou koje ne možeš da pokupiš zato što već nosiš neko oružje, i oružje koje bi pokupio je isuviše veliko da bi ga sakrio. U ovom slučaju moraćeš da odlučiš sa kojim oružjem želiš da završiš nivo. Uvek možeš ponovo preći ceo nivo da bi uzeo oružje koje nisi poneo prošli put.

Pobeđivanje Boss-a - Da bi se borio sa Boss-om, moraš da eliminišeš sve ubice. Ovo će učiniti borbu sa Boss-om daleko lakšom. Kad eliminišeš sve ubice, uđi u sobu za priznavanje s leve strane. To je ona u kojoj se moliš na loading ekranu za vreme prvog nivoa. Sveštenik će biti u sobi za priznavanje odmah pored tebe, držaće ga kao zarobljenika ruski general. Jedini način da izmamiš generala napolje je da čučneš dole i ispališ metak u srce kabine za priznavanje u zid. Nastaće kratak zastoj i general će izaći napolje, ispaljujući SP12. Koristi automatsku pušku i pucaj, trudeći se da svaki metak pogađa. Potrudi se da ti je oružje napunjeno municijom do maksimuma. On bi trebal oda umre u roku od nekoliko sekundi.

Dobijanje M4 - Na nivou motorcade, trebalo bi da brzo očistiš grad i uzmeš oružje. Upucaj svoju metu. Ovo će učiniti da UN čuvari prestanu sa pucanjem i potrče na tvoju poziciju. Sačekaj dok ne prođu kroz kapiju, zatim izbegni njihove metke i ubaci ih u unakrsnu vatru sa preostalim trupama napolju. Kako ih ti ne možeš povrediti, nemoj ni da pucaš. Oni će uskoro pucati u svoje ljude. Onda, utrči unutra i uzmi M4. Ovo možda neće biti lako, ali definitivno radi.

Davljene žicom - Kad si kod svoje kuće, opremi se žicom i idi do strašila. Stani iza njega, i pređi u mod za šunjanje (pritisni L1). Pritisni R3 da bi ušao u prvo lice i onda drži R1. Kad staneš iza leđa strašila, otpusti R1. Kada agent 47 otpusti strašilo, ono će biti na podu bez glave.



Legaia: Duel Saga

Specijalna FMV sekvenca: Sačekajte minut u naslovnom ekranu ne durajući ništa. Scena sa specijalnim efektima će početi.

Trikovi:
Point Card - Unutar Nohl-ove bolnice (velika kuća u kojoj startuješ), idi što dalje desno u kući. U fioci u Hawke-ovoj sobi je Point Card, sa neograničenom snagom napada.



Neograničeni list zdravlja - Odmah čim stigneš do grada Darakin Citadel i kad budeš u mogućnosti da izađeš van glavne svetske mape, idi nazad do tvog grada Nohl. Razgovaraj sa Maxwell-om, čovekom koji stoji ispred zgrade levo od radnje sa item-ima. On će te izazvati na igru "Sidejump". Igraj ovu mini igru, i svaki put kad dobiješ visok rezultat dobićeš napitak za ozdravljenje. Svaki put kad ga pobediš dobićeš Heal Leaf (List Zdravlja). Možeš da igraš i pobediš ga koliko god puta želiš. Maxwell dobija samo 20 skokova, pa ako dobiješ 21 dobićeš Heal Potion. Ako pobediš svoj najviši skor za 1 (22 skoka), dobićeš Heal Potion. Pobedi svoj rezultat za 1 skok svaki put i dobićeš oko 20 Poena zdravlja. Kad pobediš svoj rezultat onoliko puta koliko to i možeš, svaki put kad igraš protiv Maxwell-a i pobediš ga, dobićeš Heal Leaf.

Soaring Axe: Pritisni Levo(2), Desno(2), Dole, Gore (variable 2)
Armageddon Star: Pritisni Gore, Dole, Levo(2), Desno(2) (variable 1)
Axe Crush: Pritisni Gore, Levo, Dole, Levo, Desno (hyper)
Power Blade: Pritisni Dole, Desno, Dole (hyper)
Raging Warrior: Pritisni Desno, Gore, Levo, Gore (hyper)
Firestorm: Pritisni Levo, Dole(2) (hyper)
Galeforce: Pritisni Levo(2), Gore (hyper)
Solid Blow: Pritisni Dole, Desno(2) (hyper)
Full Impact: Pritisni Desno, Levo, Gore, Dole
Tidal Wave: Pritisni Gore, Desno, Dole, Levo
Shockforce: Pritisni Dole, Desno, Levo
Whirlwind Attack: Pritisni Levo, Dole, Gore
Earthrazor: Pritisni Desno, Gore, Dole
Disaster Master: Pritisni Gore, Levo, Desno

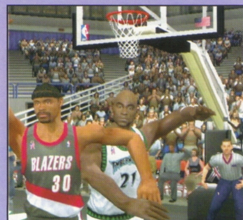
Laka zarada novca - Idi do Guild-a u Kravii. Bićeš u mogućnosti da odabereš jedan od sporednih zadataka da bi zaradio novac.

Lokacija skrivene prodavnice - Napravi dosta troškova kod Kenjira, trošeći oko 20,000 ili više zlata. Tada će ti otkriti lokaciju tajne prodavnice.

NBA 2K3

Cheat meni - Uđi u meni opcija i izaberi GAMEPLAY.
Drži D-pad Levo + Levo na Analognom desnom džojpedu i pritisni Start. Kodovi [Codes] će sad biti otključani u meniju opcija.

Bonus timovi - Unesi MEGASTARS kao kod velikim slovima da otključaš Sega Sports, Visual Concepts, i Team 2K2 u egzibicionom i uličnom modu.



Sakriveni timovi - Idi na meni opcija i selektuj game options. Zatim pritisni i drži levo na d-pad-u i desno na levoj analognoj dršci i dok držiš ovo pritisni start. Izađi iz ovog menija i trebalo bi da vidiš

kodove na dnu. Uđi u ekran sa kododvima i unesi MEGASTARS velikim slovima. Sad bi trebalo da si otključao 3 sakrivena tima.

Street Trash - Idi u ekran sa kodovima i unesi SPRINGER velikim slovima.

NBA Live 2003

Igraj kao Busta Rhymes:
Uđi u ekran za kreiranje igrača i unesi FLIPMODE kao prezime. Poruka će potvrditi tačan unos koda. Busta Rhymes će se pojaviti u slobodnom polju. Selektuj "Sign/Release Player" opciju da bi ga dobio za svoj tim.



Igraj kao Ghetto Fabulous:
Uđi u ekran za kreiranje igrača i unesi GHETTO-FAB kao prezime. Poruka će potvrditi tačan unos koda. Ghetto Fabulous će se pojaviti u slobodnom polju. Selektuj "Sign/Release Player" opciju da bi ga dobio za svoj tim.

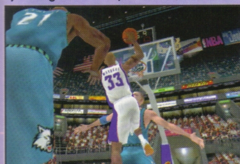
NBA Starting Five

Velike glave:- Ukucaj BIGHEAD kao kod.

Velika stopala:- Ukucaj BIGFOOT kao kod.

Velike ruke:- Ukucaj BIGHAND kao kod.

Pljosnati igrači:- Ukucaj PANCAKE kao kod.



Uvek kreni prvi:- Ukucaj FIRSTPICK kao kod.

Nepoznato:- Ukucaj SILKHAT kao kod.

Nepoznato:- Ukucaj PARTYGLASSES kao kod.

Red Faction 2

Master kod:- Ubaci □, O, △, O, □, X, △, X u cheats ekranu u okviru opcionog menija. Alternativno, ubaci △, △, X, X, □, O, □, O u cheats ekranu u okviru opcionog menija.

RED FACTION II

Super health:- Ubaci X, X, □, △, □, △, O u cheats ekranu u okviru opcionog menija.

Neograničena municija:- Ubaci □, △, X, O, □, O, X, △ u cheats ekranu u okviru opcionog menija.

Neograničene granate:- Ubaci O, X, O, □, X, O, X, O u cheats ekranu u okviru opcionog menija.

Rapid rails:- Ubaci O, □, O, □, X, X, △, △ u cheats ekranu u okviru opcionog menija.

Gibby eksplozije:- Ubaci △, O, X, □, △, O, X, □ u cheats ekranu u okviru opcionog menija.

Directors cut:- Ubaci □, X, O, △, O, X, □, △ u cheats ekranu u okviru opcionog menija.



Hodajući mrtvac:- Ubaci X, X, X, X, X, X, X, X u cheats ekranu u okviru opcionog menija.

Otkačeni mrtvac:- Ubaci △, △, △, △, △, △, △, △ u cheats ekranu u okviru opcionog menija.

Vatrena kiša:- Ubaci □, □, □, □, □, □, □, □ u cheats ekranu u okviru opcionog menija.

Hint:

FMV sekvence:- Nakon završetka nivoa, dobićeš animaciju za taj nivo, plus za sledeći. Kompletiranjem prvog nivoa, otključaće se intervju sa karakterima iz Summoner-a 2 koji govore o Red Faction igrama. Završavanjem drugog nivoa, otključava se "iza-scene" FMV sekvenca.

Need For Speed: Hot Pursuit 2

Otključavanje vozila

Aston Martin V12 VANQUISH - U glavnom meniju, pritisni R2, Desno, R2, Desno, △, Levo, △, Levo.

BMW Z8 - U glavnom meniju, pritisni Square, Desno, □, Desno, R2, △, R2, △.

Ferrari F550 - U glavnom meniju, pritisni L1, □, L1, □, Desno, R1, Desno, R1.



Ferrari F50 - U glavnom meniju, pritisni L1, △, L1, △, Desno, L2, Desno, L2.

Ford TS50 - U glavnom meniju, pritisni Desno, Levo, Desno, Levo, R2, □, R2, □.

HSV Coupe GTS - U glavnom meniju, pritisni L1, L2, L1, L2, R1, △, R1, △.

Porsche Carrera GT - U glavnom meniju, pritisni Levo, Desno, Levo, Desno, R1, R2, R1, R2.

McLaren FI LM - U glavnom meniju, pritisni □, L1, □, L1, △, Desno, △, Desno. Alternativno, pobedi u World Championship-u.

Mercedes CLK GTR - U glavnom meniju, pritisni R2, R1, R2, R1, Levo, △, Levo, △.

NHL 2003

Bonus igrači:- Kreiraj igrača i unesi jedno od imena sa spiska. Igra će automatski ubaciti realne karakteristike i statistike igrača čije je ime uneto.



Za neke igrače sa spiska ubačena je i slika.

Adam Hall
Alfie Michaud
Barry Richter
Ben Simon
Blake Bellefeuille
Brad Moran
Brian Sutherby
Chris Ferraro
Corey Hirsch
Dave Morisset
David Nemirovsky
Derek Mackenzie
Eric Fichaud
Evgeny Konstantinov
Greg Crozier
Greg Pankewicz
Guy Hebert

Ivan Huml
Jakub Cutta
Jason LaBarbera
Jason Zent
Johan Witehall
Kay Whitmore
Larry Murphy
Mark Fitzpatrick
Marquis Mathieu
Martin Brochu
Matt Herr
Matt Higgins
Michel Larocque
Raffi Torres
Rene Corbet
Rich Parent
Rick Tabaracci
Sascha Goc
Scott Fankhouser
Ty Jones
Xavier Delisle

Skretanje šuta - Dovedi pak u odbrambenu zonu blizu plave linije. Drži skretanje i kratak blok dok pucaš. Jedan od tvojih suigrača će doklizati ispred mreže i usmeriti pak ka golu.

Laki golovi - Ukoliko klizaš pored nekog ko ima veoma visok rang u Deke kategoriji kao što su Joe Sakic, Keriya itd, kada jedanput prođeš pored protivničke plave linije, pritisni dole, zatim "Auto Deke". Odmah kada igrač završi sa tim, pritisni udarac.



Upotrebi NHL slike igrača za kreiranog igrača - kada budeš ubacivao ime, upotrebi postojeće NHL ime. Pojaviće se poruka da postoje statistike za to ime i pitaće vas da li želite da kreirate igrača kao što je on. Izaberite [Yes] i dobićete njegov lik za vašeg igrača. Nakon toga možete ubaciti bilo koje ime i statistike za njega.

Pro Evolution Soccer 2

Klasičan Argentinski tim: Pobedi u južno Američkom Kupu kao Argentina.
Klasičan Brazilski tim: Pobedi u južno Američkom Kupu kao Brazil.
Klasičan Engleski tim: Pobedi u Evropskom Kupu kao Engleska.
Klasičan Francuski tim: Pobedi u Evropskom Kupu kao Francuska.
Klasičan Nemački tim: Pobedi u Evropskom Kupu kao Nemačka.
Klasičan Holandski tim: Pobedi u Evropskom



Kupu kao Holandija.
Klasičan Italijanski tim: Pobedi u Evropskom Kupu kao Italija.
Evropski All-Stars tim: Pobedi u Internacionalnom Kupu sa bilo kojim timom.

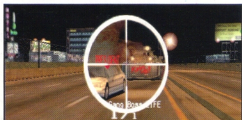
Svetski All-Stars tim: Pobedi u Internacionalnoj Ligi kao bilo koji tim.

Bonus igrači: Pobedi u Mkaoter League Division da bi otključao nove igrače. Ovo mora biti učinjeno tri puta da bi da bi otključao sve bonus igrače.

Realistična lica: Pobedi u Kaoian Kupu kao Japan da bi otključao realističnije likove za taj tim u edit modu.

Call name opcija: Pobedi u Konami Kupu sa klubskim timom. "Call Name" opcija će sada biti otključana u "Edit Clubs" ekranu.

Silent Scope 3



Hint:
Besplatan health:- Pucaj direktno u glavu petorici i više ljudi.

Superman: Shadow Of Apokolips

Ubaci jedan od sledećih kodova u [Cheat Codes Screen] dostupnom iz [Options Menu Screen].



Sve Biografije - LARA.
Svel FMV Sekvence - LANA LANG.
Hard Mod - BIZZARO.
Neograničeno zdravlje - SMALLVILLE.
Neograničen Superpower - JOR EL.
Otključaj sve - MXYZPTLK
Reactor Meltdown:
Na "Reactor Meltdown" nivou, nemoj se mučiti prolaženjem kroz svo četvoro vrata da bi pokupio "coolant"-e. Prva vrata su najlakši put, ali će se ubrzo zatvoriti nakon ubacivanja bloka "coolant"-a u reaktor. Evo šta ćeš učiniti: Uzmi kocku "coolant"-a iz prvog ulaza, iznesi ga i NEMOJ ubacivati u reaktor. Umesto toga, baci ga na pod blizu naučnika (budi siguran da nije pao u lavu). Na ovaj način vrata se neće zatvoriti i možeš ponoviti proceduru za ostale blokove. Kada budeš uzeo i četvrti blok, idi napred i stavi ga u reaktor i prva vrata će se zatvoriti. Sada se vrati i pokupi i ostale blokove koje si ostavio na podu. Ovim postupkom ćeš dobiti preko jednog minuta pre eksplozije reaktora.

BloodRayne

Ubaci jednu od sledećih šifara u Cheat Meniju. Porukom će biti potvrđeno da li je šifra ubačena ispravno:

Zamrzavanje neprijatelja: DONTFARTONOSCAR.

Fill Bloodlust: ANGRYXXXINSANEHOOKER.

God Mod: RIASSASSINDONTDIE.



Gratuitous Dismemberment: INSANEGIBSMODEGOOD.

Juggy: JUGGYDANCESQUAD.
Biranje nivoa: ONTHELEVEL.
Obnavljanje zdravlja: LAMEYANKEEDONTFEED.
Pokazivanje oružja: SHOWMEMYWEAPONS.
Thank you poruka - TERMINALREALITYRULES
Time Factor: NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE.

This Is Football 2003

Zvuci sa farme:- Pritisni L1(2), R2, Gore, Dole, Desno u glavnom meniju.



Ubrzani govor spikera:- Pritisni L2, R2, R1, R2, L2, R2 u glavnom meniju.

FMV sekvence:- Pritisni L2, L1(3), L2(2) u glavnom meniju.

Pritisni L2, L1(2), L2(3) u glavnom meniju.



sony playstation

Rayman Arena

Svi karakteri:- Ukucaj PUPPETS kao ime, zatim pritisni L2 + ○ + □ da bi ga uneo. Zvukom će biti potvrđen ispravan unos šifre .

Svi nivoi:- Ukucaj ALLRAYMANM kao ime, zatim pritisni L2 + ○ + □ da bi ga uneo. Zvukom će biti potvrđen ispravan unos šifre .

Svi battle nivoi:- Ukucaj ALLFISH kao ime, zatim pritisni L2 + ○ + □ da bi ga uneo. Zvukom će biti potvrđen ispravan unos šifre .

Svi trkački nivoi:- Ukucaj ALLTRIBES kao ime, zatim pritisni L2 + ○ + □ da bi ga uneo. Zvukom će biti potvrđen ispravan unos šifre .

Svi skinovi:- Ukucaj CARNIVAL kao ime, zatim pritisni L2 + ○ + □ da bi ga uneo. Zvukom će biti potvrđen ispravan unos šifre .

Ekran sa stilom starog filma:- Ukucaj OLDTV kao ime, zatim pritisni L2 + ○ + □ da bi ga uneo. Zvukom će biti potvrđen ispravan unos šifre .

Hint:

Izbegavanje usporavanja:- Kada se trkaš, izbegavaj zeleno blato, jer će te usporavati. Uvek koristi hod kada je dostupan.



MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe, prodaju ili iznajmljuju, mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"

Prodajem PSX sa 2 igre, čipom za čitanje kopija, analognim kontrolerom. Sa dodacima 330 dem, bez igara 280 dem plus 1 broj Bonusa.
037/851 220 Miljan

Menjam originalne igre za PSOne.Tražim: Resident Evil Director Cut, RE 3 Nemesis, RE Gun Survivor, Dino Crisis 2, Alone in the dark, Silent Hill, Martian Gothic.
Saša 063/860 28 16

Prodajem Playstation 1 konzolu sa čipom, 2 standardna kontrolera, Ferrari 360, modena volanom sa papučicama, N-Pal konvertorom, memorijskom kartom i 70 CD-ova.
025/ 883 034 Vladimir

Razmena diskova za PSX, veća količina
023/ 773-728

AUTOR: RAYCO & DUH	SVE KOSTI JEDNOG ORGANIZMA, KOSTUR (MN.)	MESTO U ŠUMADIJI	MARKA FRANCUSKOG AUTOMOBILA	SNEŽNI ČOVEK SA HIMALAJA	RODOVSKA ZAJEDNICA U ŠKOTSKOJ, IRSKOJ...	EVROPSKA FUDBALSKA FEDERACIJA	CELZIJUS / REKA U ITALIJI		DELOVI DOLARA / 20. SLOVO AZBUKE	DUH GAMES	EKSPLOZIJA, TRESAK	POSTATI SENILAN
JUNAK SA SLIKE										ISTA SLOVA / ROŠTILJ		
VRSTA GUŠTERA (MENJA BOJU TELA)									GLAVNI, NAJVEĆI DEO / SPUSTITI SE NA ZEMLJU			
NADGROBNI NATPIS							GOGOLJEV JUNAK, BULJBA / TONA	3				
LOZNICA			TERATI INAT / LETOVALIŠTE U MEKSIKU									
GLUMICA, RAS				PASTA ZA OBUĆU				POLET				
RETRO IGRA SA AUTOMATA								REOMIR		KIKINDA / VRSTA DUPLJARA, ATOLI		
ITALIJA		ZAPREŽNI PRIBOR / ŠALITRENA KISELINA						IVICA KRALJ			LITAR / OTPREMA ZA DEVOJKU PRI UDAJI	
bonus	BANJA U BELGIJI / SPORTSHA DVORANA				GRANIČNA SILUETA OBJEKTA, ORUĐA ILI MAŠINE	ŠAHISTA, KASPAROV	AUSTRIJA	CIGANI / ŽENSKI LOVAC NA VAMPIRE				
GLAVNI GRAD JUŽNE KOREJE			4		ŽIVOTINJA SA BODLJAMA				1	5		
DVORIŠTE (TUR.)							SEOSKO PODRUČJE (MN.)					
MUZIČAR, KLAVIJATURIST, SAŠA						2	ADVOKAT, TOMA / POLUPREČNIK					AMPER
TELEFONSKI POZIV				OCENJIVAČKI SUD ILI ORGAN, KOMISIJA					POZADI			

REŠENJE IZ PROŠLOG BROJA JE **SNEJK**

NAGRADNI KUPON

REŠENJE 1 2 3 4 5

IME

PREZIME

ADRESA

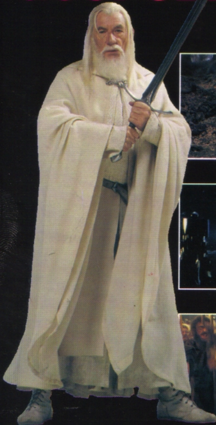
KUPONE SA TAČNIM REŠENJEM SLATI NA ADRESU: BONUS, POŠTANSKI FAH 32, 11050 BEOGRAD 22 SA NAZNAKOM "ZA NAGRADNU SKANDINAVKU"

Imena dobitnika nagradne ukrštenice iz prošlog broja:

… po izboru su dobili: Mladen Anđelković, Kruševac • Jelena Tomić, Sombor • Darko Stevanović • Saša Ličić, Bor • Aleksandar Simić, Kovin • Filip Stanojević, BGD

…časopis Bonus su dobili: Miroslav Matković, Sr. Mitrovica • Slobodan Milenković, Kragujevac • Marko Damnjanović, BGD • Zoran Haviža-Lilić, Pirot • Saša Ličić, Bor

GOSPODAR PRSTENOVA: DVE KULE



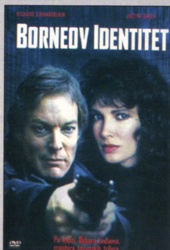






Uloge:	*Ian McKellen, Eliah Wood, Billy Boyd, Sean Astin, Dominic Monaghan, Liv Tyler*
Režija:	*Peter Jackson*
Premijera:	*11. i 12. januar 2003.*





BORNEOV IDENTITET

Žanr:	triler
Režija:	Roger Young
Uloge:	Richard Chamberlain, Jaclyn Smith, Anthony Quayle
Trajanje:	181 minut

On nosi ime Džejsona Bornea. Ali on ne zna koje zaista, ni zašto je tako dobar u hladnokrvnom profesionalnom ubijanju?
Ono što zna je: on je pokretna meta. Ričard Čemberlen (kao Borne) i Džeklin Smit su na čelu ovog napetog trilera zasovanog na bestseleru maestralnog pripovedača Roberta Ladlama (ponovo ekranizovanog 2002. sa Metom Dejmonom i Frankom Potente). Borne je predodređen da uprkos amneziji razotkrije svoju zaboravljenu prošlost. Zašto su na njegovom licu plastične operacije? Ko mu je usadio mikro film ispo bedra?
Odgovori su poput delova slagalice, rasuti od Ciriha, preko Pariza do Njujorka. Kao i istina ko stoj i iza Borneovog identiteta.



TO

Žanr:	horor
Režija:	Tommy Wallace
Uloge:	Harry Anderson, Dennis Christopher, Richard Masur Annete O'Toole
Trajanje:	181 minut

To može biti bilo šta. Zasnovan na Kingovom bestseleru iz 1986. godine, to je uzbudljivo i potresno putovanj u najintimnije strahove sa Harijem Andersonom, Anet O'Tul, Džonom Riterom, Ričardom Tomasom u glavnim ulogama. ZLa sila u malom gradu u Novoj Engleskoj uzima obličje klovna (Tim Kari). Ali on ne zabavlja decu, on ih prestravljuje, a neku od njih odvodi u smrt, sve dok mu nekoliko odlučnih klinaca ne uzvrati udarac. Zlo vaskrsava trideset godina kasnije - opakije, gnevnije i smrtonosnije.



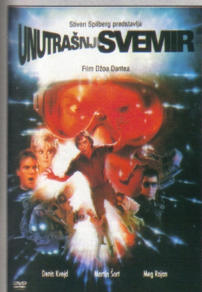
Po mišljenju miliona ljudi iz celog sveta, smatra se najvećom epskom pričom koja je ikada ispričana. Tolkinov "Gospodar prstenova" je epska trilogija o borbi za posedovanjem čuvenog Prstena. Ako se vrati svom stvaraocu, Mračnom Gospodaru Sauronu, Prsten bi mu dao moć da zauvek zarobi svet.

Sada nam, po drugi put, New Line Cinema predstavlja film "The Lord of the Rings: The Two Towers" - "Gospodar prstenova: Dve kule" - epsku avanturu o borbi između dobra i zla, smeštenu u vreme neizvesnosti u Središnjoj Zemlji, koji će imati svoju svetsku premijeru 18. Decembra 2002. Trilogija, kao što znamo, predstavlja besprimeran poduhvat - tri filma snimana istovremeno preko godinu i po dana.
Prvi film, "Gospodar prstenova: Družina prstena", imao je premijeru 19. decembra 2001, širom sveta je hvaljen od kritike i publike, i u celom svetu je zaradio 860 miliona dolara. Bio je nominovan za Oskara u čak 13 kategorija, što je više od drugih filmova ove godine i osvojio je 4, uključujući i Oskara za najbolje vizuelne efekte uz pomoć kojih je na spektakularan način dočaran Tolkinov svet.

Na kraju prvog dela pratimo smrt Boromira (Šon Bin) i Gandalfov pad u jamu Kandaddumu, posle čega je družina bila prinuđena da se podeli. Iako podeljeni u tri grupe, svaki član originalne družine nije ništa manje odlučan u svom herojskom zadatku.

"Gospodar prstenova: Dve kule" počinje u brdima Emin Mula, gde izgubljeni Hobiti Frodo (Elaja Vud) i Sem (Šon Ostin) otkrivaju da ih prati misteriozni Golum (Endi Serkis). Živahno stvorenje, koje je palo pod čini Prstena, obećava da će voditi Hobite do Tamnih kapija Mordora ukoliko ga oslobode. Sem ne veruje novom pratiocu, ali Frodo oseća sažaljenje prema Golumu, jer je i on jednom bio pod činima Prstena.
Preko Središnje zemlje Aragorn (Vigo Mortensen), vladar Elfova Legolas (Orlando Blum) i patuljak Gimli (Džon - Ris Dejvs) dolaze do opsednutog kraljevstva Roan, čiji je nekada veliki Kralj Teoden (Bernard Hil) pao pod Sarumanove smrtonosne čini uz pomoć uhode, zlokobnog Vormtanga (Bred Durif). Jovin (Miranda Oto), kraljeva nećaka, prepoznaje vođu u čoveku, ratniku Aragornu. Iako misli da ga je privukla, Aragorn je u stalnom prisećanju na beskrajnu ljubav prema Elfovki Arven (Liv Tajler) i na obećanje koje su jedno drugom dali.
Gandalf (Jan MekKelen) se rodio ponovo kao Gandalf Beli. Pratimo njegovu kataklizmičnu borbu protiv Balroga, i podsećanje Aragorna na sudbinu po kojoj treba da ujedini narode Roana sa poslednjom jakom grupom otpora Ljudi - Gondorom.
U međuvremenu, zarobljeni Hobiti, Meri (Dominik Monagan) i Pipin (Bili Bojd), uspeli su sami da pobegnu Uruk - haju, uletevši u misterioznu Fagornsku Šumu, u kojoj otkrivaju neočkivani put među prastarim drvećem - Tribirdima - živim, hodajućim drvećem koje je nekada začarao Sauron.
U ovim paralelnim putovanjima, Družina će se suočiti sa nezamislivim vojskama i obmanama, dok će ujedno svedočiti o prastarim čudima i odlučnoj snazi svojih naroda. Zajedno, moraju da se suprostave moćnim snagama koje se šire sa Dve Kule - iz Kule Ortank u Isengardu, gde je podmićeni čarobnjak Saruman sakupio smrtonosnu, jaku vojsku od 10,000; i sa Sauronove tvrđave u Barad - duru, u dubini mračne zemlje Mordor.





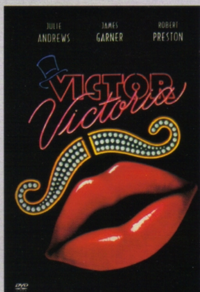
UNUTRAŠNJI SVEMIR

Žanr:	SF komedija
Režija:	Joe Dante
Uloge:	Dennis Quaid, Martin Short, Meg Ryan, Kevin McCarthy
Trajanje:	115 minuta

Džek Pater se danas oseća čudno, ništa novo za ovog hipohondra opsednutog poslom. Ja sam zaposednut - urla on. I vi ćete biti zaposednuti smehom! Nakon Gremlina izvršni producent Stiven Spilberg i režiser Džo Dante ponovo ubacuju svoju maštu u petu brzinu u ovoj avanturističkoj komediji koja je 1987. godine osvojila Oskara za najbolje vizuelne efekte. Glas koji Džek čuje je glas mladog pilota Taka Pendltona, koji je deo tajnog projekta smanjivanja. Ali stvari su se otele kontroli i on je ubrizgan u Džeka. I pre nego što umorni Džek stigne da kaže - Ti si mi u krvi, njegov neverovatni partner ga ubacuje u najluđu avanturu života.

VIKTOR - VIKTORIJA

Žanr:	komedija
Režija:	Blake Edwards
Uloge:	Julia Andrews, James Garner, Robert Preston
Trajanje:	82 minuta



Muškarac koji se na sceni pretvara da je žena? Mačiji kašalj. Ali žena čiji život zavisi od toga da se pretvara da je muškarac koji se pretvara da je žena? E to su već problemi. Ali tu je i mnogo smeha, dok Džuli Endrjuz glumi Viktora i Viktoriju u ovom očaravajućem delu režisera Blejka Edvardsa sa izvanrednom muzikom Henrija Mancinija i Leslija Brikusa, koja je osvojila Oskara.
Robert Preston glumi kabaretskog izvođača koji postavlja na scenu predstavu o zameni polova. Ono što komplikuje stvari su Džejms Garner kao mafijaš koji sumnja da je Viktor Viktorija i Lesli En Voren kao histerična sponzoruša.



DVDbRe





Negde u vreme pripreme ovog broja Bonusa....) Lakić - AUH! Jedva se iskobeljah!!!
Onaj ACA udavi ljude pa sad oni dave mene... Nego, gde je TAJ nazovi-majstor?
Aca - De si Miljaneeeee.....
Miljan - AHHAAAA !!! ODI ja TEBE MAAALO da davim, samo da vidiš kako je...
ACA - Ma nisam, konzole mi...AARGH! KHHKHH (zvuci akutnog davitisa)...KGRGHHH...neću...AAAA..ovaj broj....Bonus....policija.....hitna pomoć......DOBRO BREE!!! Ovaj put ne davim, OZBILJNO!!!
I tako je Majstor Aca odlucio da više ne davi nevin narod koji čita Bonus... ILI NIJE?????
Skoro mesec dana ja razmišljam o čemu bih dođavola mogao sad da pišem? O školskom raspustu? Pa samo što nije stigao... Ali ja odavno ne idem u školu... O Deda Mrazu? Ma, nešto smo se posvađali, ne bih sad baš o njemu.... Možda o Soni konzolama??? Možda.... (kol'ko ono BEŠE para po strani texta?)
Od vesti na tržištu, izlazi nova Messiah, izašlo je KILO kopija čipova koji direktno učitavaju, izašao je novi rezač za DVD kopije, bliži se Nova godina.... vaš majstor nema pojma di će da slavi, ali kao i uvek, snaći ću se u poslednjem trenutku..... (čitaj : Akutni Uvalitis...)
E, pa daaaa... setio sam se! Ostao sam vam dužan nastavak texta iz prošlog broja. Ako niste čitali, SRAM DA VAS BUDE!!! Ako jeste.... probistrite još jednom onaj stari pa da nastavimo...
Stali smo kod reflektivnosti diska. Kao što rekoh, to je količina svetlosti koja se odbije



PlayStation®2

o disk izražena u procentima. Lošija reflektivnost jednako lošiji disk. Pa tako DVD-R (zovimo ga Kopija) po standardu ima vrednost između 40% i 85%. DVD-ROM Dual Layer (dvoslojni Original) po standardu ima reflektivnost od 18% do 30%. DVD-RW (onaj što je moguće brisati) takođe je u granicama 18% i 30%.
E sad, ono što Ameri zovu pick-up, a mi mu tepamo laser, po standardu mora da pro-

glasi čitljivim i da UČITAVA SVE što ima reflektivnost preko 10%. Ako vam se ovo i ne čini nekom mizerijom, šta bi ste rekli onda za prastari CD koji ne čita (po standardu ne, u praksi hoće...) ništa lošije od 40% !
Poenta je u tome što (VIDI BROJKE!!!) je, po standardu opet, DVD-R kopija BOLJE VIDLJIVA za laser od dvoslojnog originala!!! (ako laže koza, ne laže rog.... valjda..) To je JEDINI razlog zašto film na DVD-ju secka, a igrica na DVD-R-u ide baš kako treba...
Samo da napomenem da, što se filmova tiče, preko 90% filmova na originalima je dvoslojno, ne zbog kvaliteta, već da bi se TEEEŠKO kopirali.....
Eh, sada opet priča šta se dešava kada imamo problem sa učitavanjem. Imamo sledeći scenario : prljav laser i loš DVD i plus loše narezan CD. Sve skupa, konzola će odbiti da čita DVD, jer zbog smanjene reflektivnosti više ga i ne vidi, a sa druge strane prljavština na laseru je više nego dovoljna da prestane da čita ionako loše narezan CD. Većina (pa i u pojedinim servisima) radi sledeće - samo obrišu sočivo odozgo, pomere ugao da bi mogao da se pročita narezani CD, a to što DVD prosto odbija da ide, to je zbog toga što promenom ugla čitanja lasera DVD prosto postane nevidljiv (ona začkoljica zvana reflektivnost se tada smanji nekih 100 - 10 000 puta.... sitnica...). To se uglavnom dešava kada nestručne osobe pokušaju same da čiste sočivo lasera, pa istome saviju nosač koji trpi silu od samo 2 grama !!! A kad smo već tu, sprej kojim sam opisao da sme da se čisti sočivo, je ISKLJUČIVA mera kojom neko ko pokušava sam da sredi konzolu sme da se služi. Naravno samo zato što tu NE dolazi do pritiskanja sočiva. Ponoviću, sprej proizvodi firma Contact Chemie, naziv spreja je Video 90, i može da se kupi u bolje opremljenim prodavnicama elektronike. Služi za čišćenje video-glava, ali takođe je JEDINI koji NE oštećuje plastiku. (eh, da, sočivo je od plastike.) Nemojte koristiti ništa drugo ili slično !!! (nikakvi hidrogeni, WD-40 sprejevi i razna čuda za podmazivanje)



Ako iz gornjeg teksta nista shvatili, eto razloga zašto ne rade DVD diskovi, ili zašto igra ide perfektno a film secka (misli se na Film film).
Ako i dalje bijete glavudžu oko vaše Stanice Za Igranje (iliti StejPlejšna :o))), nemojte.... Bolje odnesite na pravo mesto za to, servis ili slično.... verujte, zna biti VIŠESTRUKO JEFTINIJE.....
Vidimo se dogodine !!!
Vaš Majstor - Kvariša !



Pozdrav svima. Želeo bih da vam se zahvalim na pozitivnim kritikama upućenim ovoj novoj rubrici Bonusa. Takođe izvinjavam se devojkama zbog imena rubrike, razmisliću o novom koje će i vas obuhvatiti. Za ovaj put predstavljam vam još zanimljivije stvarčice. Tu su najmanji radio, kao i najmanji šah kompjuter na svetu i još nekoliko zanimljivih naprava.

AIRZOOKA



Verovali ili ne ova spravica je u stanju da sa razdaljine od nekih pet, šest metara potpuno rasturi nečiju frizuru, ili razbaca sve papire sa radnog stola. Šta je ustvari Airzooka? To je ručni pištolj koji ispaljuje snažne vazdušne talase, u dometu do 10 metara. Za rad joj nisu potrebne baterije jer je potpuno mehanička. Kada zadnji deo povučete nazad i pustite ona će izbaciti vazdušnu loptu. Mozete je rasklopiti i sklopiti za sekund, a ono što je zaista najbolje je to da budući da radi na vazduh nikada nećete ostati bez municije.

DOOR STOP ALARM

Ovo je krajnje upotrebljiva stvarčica u situacijama kada ne želite da vam neko neopaženo uđe u sobu ili stan. U pitanju je mala papučica koju stavljate ispod vrata. Kada vrata počnu da se otvaraju, ova spravica počinje da ispušta neverovatno snažan zvuk koji se moze pojačati i do celih 118 decibela. Alarm se napaja iz jedne 9v baterije. Mozete podesiti zvuk sirene, jačinu, kao i nivo osetljivosti. Ne samo da je krajnje praktičan, door stop alarm je nepresušni izvor zabave.



MECHANIC PHONE CHARGER

Da li vam se kao i svima dešava da vam u sred kucanja važne poruke baterija jednostavno umire? Eh šta bi mnogi u tom trenutku dali za samo kap struje više, samo da se pošalje još jedna poruka ili pozove još jedan broj. Rešenje je tu. Ovaj punjač nas rešava muka jer je krajnje jednostavan. Radi na svim Nokia modelima, kao i nekim Motorolama, takođe podržava sve Ericsson i Siemens modele.
Jednostavno utaknite kraj kabla u telefon i počnite da okrećete malu crnu kurblu, otprilike tri puta u sekundi. Posle tri minuta ovakvog punjenja imaćete dovoljno baterije za čitavih osam minuta razgovora. Ne koristi nikakav vid struje jer je potpuno analogan. Ovaj punjač je dovoljno mali da stane u svačiji džep ili ranac.



SLIM GYM FM RADIO



Videvši ovaj radio, shvatio sam da je era minijaturizacije na putu da doživi svoj vrhunac. Ovo što vam sada pretstavljam je radio prijemnik veličine kreditne kartice. Stanice se traže automatski. Radio je programiran da hvata samo stanice sa jakim signalom tako da vam se neće dešavati da vam pusti loš i šuštav ton. Baterija je mala i spljoštena ista kao i ona koju koriste većina elektronskih adresara i satova. Slim Gym Radio je potpuno kompaktan, digitalan i neverovatno mali. Šta više očekivati od savšenog radio aparata?

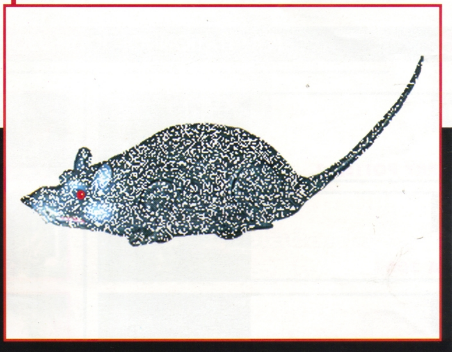
SNAKEBITE JOYSTICK



Za sve vlasnike Nokia telefona i okorele ljubitelje popularne zmijice stiže nešto nezamenjivo. Upitanju je mali džojstik koji se lako montira na većinu Nokia modela i neverovatno olakšava igranje vaših najomiljenijih igara. Proizvođači obećavaju da će uz upotrebu ove spravice vaši stari rekordi otići u zaborav!

RADIO CONTROLLED RAT

Evo pravog pomagala za razbijanje svakodnevne školske monotonije. Kontroliše se pomoću malog daljinskog upravljača dometa i do nekih 70 metara. Neverovatno je brz. Tu je i mali detalj svetlećih jarko crvenih očiju. Niste ni svesni kakvu pometnju ovaj mališan može da proizvede kada se prošeta pored devojčica koje sve kao po pravilu mrze miševe (He he). Probajte samo da ovog mališana provozate kroz školski hodnik na malom odmoru.





PS2 PLAYSTATION 2 TOP 10

1. COLIN MCRAE RALLY 3



2. GTA VICE CITY



3. RATCHET & CLANK



4	LOTR
5	MICRO MACHINES
6	ROCKY
7	SUIKODEN
8	SUM OF ALL FEARS
9	NHL 2K3
10	SPYRO 4

TOP 10 REDAKCIJE bonus



1. GTA VICE CITY



2. RATCHET & CLANK



3. COLIN MCRAE 3

4	SPLINTER CELL (X BOX)
5	LOTR (PS2)
6	FIFA 2003 (PSX)
7	MICRO MACHINES (PS2)
8	STAR FOX ADVENTURES (GC)
9	SUIDOKEN
10	HARRY POTTER 2



PLAYSTATION TOP 10

1. HARRY POTTER 2



2. FIFA 2003



3. LONE WOLF



4	STUART LITTLE 2
5	WRC ARCADE
6	SHREK
7	TREASURE HUNT
8	SPEC OPS
9	NBA LIVE 2003
10	NBA 2K3

BEOSOFT TOP 10





1. STAR FOX



2. RATCHET & CLANK



3. GTA VICE CITY

4	COLIN MC RAE RALLY (X box)
5	HARRY POTTER 2
6	SUPER MARIO SUNSHINE (GC)
7	BRITNEY DANCE BEAT (GBA)
8	PIKMIN (GC)
9	MICRO MACHINES (PS2)
10	ROCKY (PS2)